01/2006



PC Games

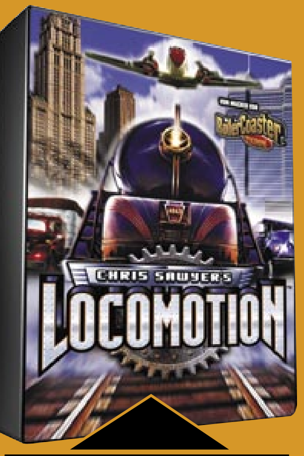
Wissen, was gespielt wird

01/06 | € 4,99 | DEZEMBER

Titelstory: Need for Speed Most Wanted | Test: Call of Duty 2 | Test: The Movies | Test: Battlefront 2

DVD

2 VOLLVERSIONEN



- Der Nachfolger von Transport Tycoon
- Vom Macher von Rollercoaster Tycoon

- Preisgekröntes Fantasy-Action-Adventure
- 12 spielbare Charaktere
- 25 umfangreiche Levels



Demo-Probefahrt mit Porsche, GTI ...

Tuning-Tipps: Ruckelfrei spielen!

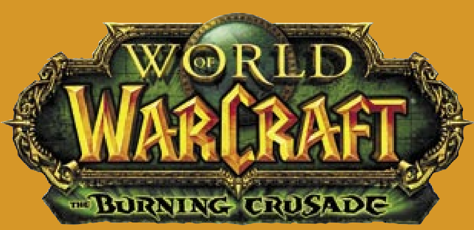
NEED FOR SPEED MOST WANTED

Schneller, als die Polizei erlaubt: XXL-Test + 550 MB-Riesendemo!

Half-Life 2 Lost Coast



14 Minuten Guided Tour: So sehen Shooter 2006 aus!



11 Minuten Video: Trailer + Blizzcon-Report

Shopping-Guide

84 Seiten extra: Booklet zum Herausnehmen

Test-Highlights



Call of Duty 2 • The Movies
Star Wars Battlefront 2
Starship Troopers • Gun
Peter Jackson's King Kong

X3 Reunion

- 13 Seiten Test, Tuning, Sektorenkarte
- Tipps: So verdienen Sie Geld im Schlaf!



Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Fujitsu Siemens Computers empfiehlt Windows® XP Media Center Edition.

GRAND PRIX ZUM KLEINEN PREIS

Brandheißer Start mit eiskalter Stärke: AMD und Fujitsu Siemens Comput bieten zwei kraftvolle Game-PCs, mit denen Sie locker auf der Überh bleiben. Und weil Weihnachten vor den Boxen steht, gibt es jeweils einen traumhaften GameStar-Kalender 2006 geschenkt!*



Wer mit Begeisterung spielt, kommt jetzt schnell auf Hochtouren. Der SCALEO Ta mit AMD Athlon™ 64 X2 Dual-Core Prozessor 3800+ sichert rasante Performance. Seine 250 GB Festplatte bietet dabei gigantische Reserven für grenzenloses Vergnügen. Durch die passive Kühlung der NVIDIA® GeForce™ 6600 Grafikkarte ist der Spaß zudem erstaunlich laufruhig. Und auch die Sicherheit bleibt nicht auf der Strecke: Genießen Sie 24 Monate lang unseren einzigartigen Vor-Ort-Service. Gehen Sie am besten gleich an den Start – denn das ultimative Game Live for speed light ist bereits inklusive!

SCALEO Ta

- AMD Athlon™ 64 X2 Dual-Core Prozessor 3800+
- Microsoft® Windows® XP Media Center Edition***
- 250 GB SATA-Festplatte
- 1.024 MB Arbeitsspeicher
- NVIDIA® GeForce™ 6600 mit 256 MB Grafikspeicher
- 11-in-1-Cardreader
- 24 Monate Garantie mit Vor-Ort-Service



SCALEO Pa (o. Abb.)

- AMD Athlon™ 64 Prozessor 3700+
- Microsoft® Windows® XP Home Edition***
- 250 GB SATA-Festplatte
- 1.024 MB Arbeitsspeicher
- ATI Radeon® X700 SE mit 256 MB Grafikspeicher
- 11-in-1-Cardreader
- 24 Monate Garantie mit Vor-Ort-Service

€ 799, –**

www. fujitsu- siemens. de/aktion

Eine gemeinsame Aktion von:





An der Aktion teilnehmende Händler:
ALPHA-TECC. | BERLET | emendo | ElectronicPartner | expert | GALERIA Kaufhof | MakroMarkt | Master´s | MediMax | MEGA COMPANY | MICROTREND PC-SPEZIALIST | ProMarkt | Red Zac | www.amazon.de | www.avitos.de | www.bluestore.de | www.computeruniverse.net | www.cyberport.de www.masterbuy.de | www.notebooksbilliger.de | www.vobis-shopping.de | www.fujitsu-siemens-shop.de/x-mas

* Gutschein liegt Produktverpackung bei. Dieses Angebot ist gültig vom 1.11.2005 bis 31.1.2006. Einsendeschluß für den Gutschein ist der 31.1.2006. Teilnahmebedingungen siehe Gutschein oder **www. fujitsu- siemens. de/aktion.**

** Unverbindliche Preisempfehlung inklusive gesetzlicher Mehrwertsteuer.

*** OEM-Recovery Version. Nur in Verbindung mit dem gekauften System zu nutzen.



KRASS.
MEHR. ACTION.
BESORGT'S EUCH!
PC ACTION
DVD XXL 8 GByte
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
Neues Heftdesign! Überarbeitetes Testsystem!
2 VOLLVERSIONEN
1/2006 DEZEMBER € 4,99
12 SEITEN TEST • TUNING • TIPPS & TRICKS!
CALL OF DUTY 2
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 20 MAPS & MODS!
BATTLEFIELD 2
TOURNAMENT
MORROWIND
JETZT BIST DU AM ABZUG: SCHÖNER ALS HEIDI KLUM, HÄRTER ALS REGINA HALMICH, GEILER ALS GINA WILD & SPRITZIGER ALS ANNA NASS!
WAHNSINN! 80 SEITEN TESTS, ALLE HITS ZUM FEST!
• Star Wars: Battlefront 2
• Starship Troopers
• Gun • The Movies
• X 3: Reunion
• Peter Jackson's King Kong
• Need for Speed: Most Wanted
• Civilization 4
• Knights of the Temple 2
SIE WOLLTEN ALLES. SIE BEKOMMEN NOCH VIEL MEHR. MEHR ACTION-GAMES. MEHR UND LÄNGERE SPIELBERICHTE. MEHR SPIELERFORUM. MEHR KRASSE SPRÜCHE.
MEHR PC ACTION GIBT'S JETZT AM KIOSK.
JETZT NEU MIT NOCH MEHR ACTION FÜR NUR €4,99
NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN



Editorial

PC Games Reloaded

Mittwoch | 09. November 2005

Nicht alle Spiele sind so kurz wie **King Kong** (Seite 98). Oder **Call of Duty 2** (Seite 102). Oder **Gun** (Seite 116). Da gibt es Spiele wie **Guild Wars**, **Civilization 4** (Seite 92) oder **X3: Reunion** (Seite 72), mit denen man Tage, Wochen, Monate, ja sogar Jahre seines Lebens verbringen könnte. Wer **Civilization 4** vernünftig bewerten will, braucht daher vor allem eines – Zeit. Viel Zeit. Wenn die nicht reicht (etwa, weil die Version nicht so stabil läuft, wie sie laufen sollte), testet PC Games nicht. Oder stellt den Test rechtzeitig zum Verkaufsstart des Spiels auf pcgames.de bereit. Weil unsere Tests immer aufwändiger werden und in Zukunft noch intensiver ausfallen, haben wir unsere Redaktions-Crew ganz erheblich aufgestockt und vier Ressorts gebildet: Action, Strategie, Abenteuer und Sport. Das bedeutet: Mehr Redakteure, mehr Zeit pro Spiel, mehr Know-how. Auf diese Weise möchten wir sicherstellen, dass Sie auch in Zukunft gut beraten werden. Für die kommende Ausgabe 02/06 dürfen wir Ihnen obendrein ein neues Bewertungssystem versprechen, das wir seit Mitte 2005 kontinuierlich weiterentwickelt haben.

Freitag | 11. November 2005

Die „Testleser", denen wir unsere Entwürfe gezeigt haben, waren so angetan, dass wir drei neue Rubriken ab diesem Monat regelmäßig stattfinden lassen wollen. Im Einzelnen:

Aus den Ressorts (Seite 12)
Wenn Sie wüssten, wie viele Pleiten, Pech und Pannen im Laufe einer Heftproduktion auftreten ... Und was unsere Redakteure bei ihren Besuchen in aller Welt erleben. Das haben wir uns auch gedacht und liefern ab sofort zwei Seiten Insider-Stories aus der Welt von PC Games: Für „Aus den Ressorts" plaudern wir aus dem Nähkästchen.

PC Games Most Wanted (Seite 52)
Gothic 3, **Half-Life 2**, **World of Warcraft**, **Age of Empires 3**, **Call of Duty 2**, **Need for Speed Most Wanted** – Spiele, denen ein Ruf wie Donnerhall vorauseilt. Und über die PC Games natürlich sehr detailliert berichtet, im Heft und auf pcgames.de. Doch neben den Blockbustern gibt es jene Spiele, die (noch) nicht im gleißenden Licht des Interesses stehen. Das kann sich künftig schnell ändern – und Sie haben es in der Hand: Ab Seite 52 startet die Rubrik Most Wanted. Zehn Spiele, zehn Seiten, zehn Angebote, aus denen Sie frei wählen. Im wahrsten Sinne des Wortes: Das Spiel, das die meisten Stimmen auf sich vereint, wird in einer der darauf folgenden Ausgaben ausführlich besprochen – in Einzelfällen bis hin zur Titelstory. Mitmachen lohnt sich auch deshalb, weil allmonatlich attraktive Preise unter den Teilnehmern verlost werden.

Alle Spiele, alle Termine (Seite 14)
Wann erscheint eigentlich das **Act of War**-Add-on? Wo bleibt **Der Pate**? Was gibt's Neues von **S.T.A.L.K.E.R.**? Übersichtlich sortiert von A bis Z, mit vielen interessanten Zusatzinfos und aussagekräftigen Screenshots – so verpassen Sie keine spannende Entwicklung!

Mittwoch | 16. November 2005

2004 öffnete der Electronic-Arts-Adventskalender erstmals seine Türchen auf unserer Website. Wegen der großen Resonanz gibt's 2005 eine Fortsetzung: Wer die Fragen richtig beantwortet, kann wertvolle Preise gewinnen. Einfach ab 1. Dezember auf www.pcgames.de reinschauen.

Donnerstag | 17. November 2005

Nur noch fünf Wochen bis Weihnachten. Wenn Sie noch eine schöne Idee zum Schenken und Beschenktwerden suchen, dann empfehlen wir Ihnen einen Blick in den dem Heft beiliegenden Shopping-Guide. Dort erwarten Sie auf 84 Seiten jede Menge Empfehlungen für PC und Spielkonsole.

Freitag | 18. November 2005

Der nordrhein-westfälische CDU-Landtagsabordnete Thomas Jarzombek hat die Faxen dicke – und schickt uns ein Fax: Darin verurteilt er die wirren Aussagen seiner Parteikollegen zum Thema „Killerspiele verbieten" – eine ziemlich hohle, weil populistische Phrase aus dem Koalitionsvertrag. Jarzombek beklagt die Ahnungslosigkeit anderer Politiker: „Es ist absurd, dass Verbote von Spielen gefordert werden, die bereits vor Marktstart mit USK 18 belegt oder gleich indiziert werden." Statt Spieleverbot fordert er ein „Elternverbot" – man solle lieber Eltern verbieten, die ihre Kinder mit dem Computer allein ließen. Guter Mann!

Die PC-Games-Redaktion wünscht allen Lesern eine fröhliche Adventszeit und erholsame Weihnachtsfeiertage. Wir danken gerade unseren Stammlesern und Abonnenten für ihr Vertrauen im abgelaufenen Jahr und freuen uns gemeinsam mit Ihnen auf eine spannende Spielesaison 2006 mit Knüllern wie Oblivion, Gothic 3, Splinter Cell 4, Unreal Tournament 2007 und Anno 1701.

Ihr PC-Games-Team

Angebot gültig bis 27.12.05.
*Limitiert auf ausgewählte Dell™ Produkte, max. 5 Systeme pro Kunde.

Der Dell XPS
König der Spiele

PETER JACKSON'S KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

Zweite Grafikkarte GRATIS
Jetzt mit 2 x GeForce™ 6800 SLI*

Dell™ empfiehlt Windows® XP Professional.

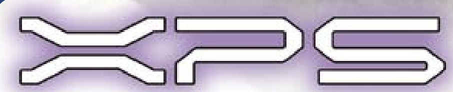
Spiele mit mehr Power und Biss dank Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie.

Nimm die Herausforderung an! Übertriff deine Bestleistungen mit dem genialen Dell™ XPS. Wenn du Zähne zeigen und deine Gegner wild machen willst, dann ist dieser Computer genau das Richtige für dich. Der XPS hat so viel Power und Speed, dass du auf feindlichem Territorium immer im Vorteil bist. Durch optimale Performance, unzählige Erweiterungsmöglichkeiten und effiziente Kühlung ist das mit einem Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie ausgerüstete System einfach unschlagbar. Ein Muss für echte Gamer-Junkies!

Support rund um die Uhr (24x7)

Hilfe nötig? Das XPS-Support-Team steht dir rund um die Uhr mit Rat zur Seite. Und nicht vergessen: Der XPS wird nicht im Handel verkauft. Geh ins Internet oder ruf uns an!

Dell™ XPS 600 *Primus*



NEU

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- AKTION: 2 x 256 MB PCIe x 16 nVidia® GeForce™ 6800 SLI
- Integrierter Sound Blaster® Audigy® ADVANCED HD
- 16x DVD-ROM & 48x CD-RW Laufwerk
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1)]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0

Nur **1.599 €**
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. Systempreis ohne Monitor

Finanzierung ab 35,96 €[2)] E-Value™: PPDE5-D12XP5

Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort Service + 3 Jahre CompleteCare™ Unfallschutz[4)] + 206 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]) + 244 €
- 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0 + 116 €
- 16x DVD+/-RW, 16x DVD, 9-in-1 Kartenleser + 58 €

Dimension™ 5150 *Large*

Ideales Preis Leistungsverhältnis - Perfekter All-Round-PC für zu Hause

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ E176FP für 254 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe x16 ATi® Radeon™ X600 HyperMemory
- Integrierter 7.1 HD Audio-Chip
- 16x DVD+/-RW, 16x DVD, 13-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- "E-Learning Entdeckungspaket"

Inkl. GRATIS Dell™ 720 Drucker*

Nur **749 €** Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 23,97 €[2)] E-Value™: PPDE5-D12516

Upgrades

- Servicepaket Basic & GRATIS Upgrade auf STANDARD inkl. 3 Jahre At-Home + 128 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]) + 244 €
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 70 €

XPS M170 *Enthusiast*

XPS

- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie; Intel® Pentium® M Prozessor 770 (2.13 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB); Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1)]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])

Nur **2.299 €**
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 73,56 €[2)] E-Value™: PPDE5-N12XP5

Upgrades

- 3 Jahre CompleteCare™[4)] Unfallschutz + 197 €
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM[3]) + 290 €
- Inspiron™ XPS Rucksack + 93 €

0,0% Finanzierung. Laufzeit 6 Monate[2)].



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 15 33 55** Geschäftskunden **0800 / 2 18 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 27.12.05. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, und Pentium sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1)]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2)]0,0% Finanzierung: Laufzeit 6 Monate. Zahlen Sie den Kaufpreis in 6 Raten. Keine Gebühren. Gültig bis 27.12.2005. Standardfinanzierung: Laufzeit 36 Monate. Effektiver Jahreszins nur 9,9%. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. [3)]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4)]CompleteCare Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main







Need for Speed Most Wanted

S. 130 Tatütata, die Polizei ist wieder da: Beim neuesten Teil der **NfS**-Serie kehren die Ordnungshüter zurück. Freuen Sie sich auf spannende Verfolgungsjagden in einer riesigen Spielwelt.



S. 84

THE MOVIES

Uuuuuund Action! In Peter Molyneux' neuestem Streich drehen Sie im eigenen Studio Blockbuster von morgen.



S. 102

CALL OF DUTY 2

Ob **Call of Duty 2** seinen beklemmenden Vorgänger schlägt, lesen Sie in unserem Frontbericht.

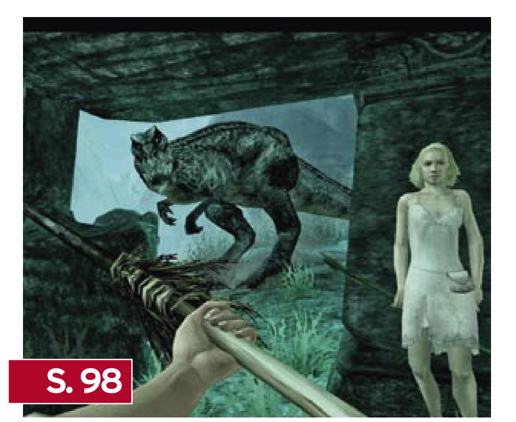
Inhalt 01/2006



S. 72

X3: REUNION

Größer, schöner, aber auch besser als der Vorgänger? Wir decken die Stärken und Schwächen der Wirtschaftssimulation auf.



S. 98

KING KONG

Affenstark: PC Games nahm das Spiel zu Peter Jacksons monstermäßigem Kinofilm unter die Lupe.

S. 184

WEIHNACHTS-SPECIAL

So füllen Sie den Wunschzettel fürs Fest richtig aus: PC Games verrät, welche Hardware zum Aufrüsten lohnt.

SPIELE IN DIESEM HEFT

Aus den Ressorts

Vier Wochen, vier Ressorts, 14 Redakteure: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über kleine Triumphe und mittelschwere Katastrophen des Redaktionsalltags.

Action

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Testmuster lief nicht im Mehrspieler-Modus

Donnerstag, 10. November 2005: Das **Battlefield 2** Add-on **Special Forces** landet in der Redaktion. Endlich können wir auch bei Nacht mit eingeschaltetem Restlichtverstärker um die Flaggen kämpfen, den Gegnern Tränengas vor die Füße werfen, erstmals mit einer Mi-24 Hind oder dem AH-64 Longbow abheben und uns dank Kletterhaken in Schwindel erregende Höhen emporschwingen! Um Punkt 12 Uhr folgt die Ernüchterung. Die von Electronic Arts zum Test freigegebene Version funktioniert weder im Netzwerk noch im Internet. Lediglich Partien mit 15 Bots auf den kleinsten Kartenvarianten sind spielbar. Da es unter diesen Bedingungen unmöglich ist, ein kompetentes Urteil zu fällen, verschieben wir den Test auf die kommende Ausgabe. Voraussichtlich. Nichtsdestotrotz können wir Ihnen schon jetzt verraten, dass sich **Special Forces** um einiges taktischer spielt als das Hauptprogramm und die Infanterie deutlich in den Vordergrund rückt. Schwere Panzer kommen zum Beispiel nur selten zum Einsatz und auf Jets verzichtet das Add-on komplett. Einen Coop-Modus suchen Sie übrigens auch im Add-on vergebens.



RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Sneak Peek fällt aus

In diesem Monat wollten wir unseren Lesern im Zuge einer Sneak Peek einen exklusiven Blick auf **Rainbow Six: Lockdown** ermöglichen. Es kam anders: Trotz Zusagen und größter Bemühungen seitens Ubisoft und Red Storm wurde die spielbare Version nicht rechtzeitig fertig, die Veranstaltung fiel aus. Dafür besuchten uns Pressesprecher Karsten Lehmann (im Bild stehend) und **Lockdown**-Produzent Stuart White (sitzend; mit PC-Games-Redakteur Benjamin Bezold) Tage später und zeigten, warum sich die Wartezeit auf die PC-Fassung lohnt – die Konsolenversion ist bereits im Handel. Neben höheraufgelösten Texturen profitieren PC-Spieler von der überarbeiteten KI. Außerdem nahm Red Storm die zweite spielbare Figur, den Scharfschützen Dieter Weber, aus dem Spiel, damit die Identifikation mit Hauptcharakter Ding Chavez leichter fällt.



Abenteuer

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Neues Adventure



Bei Animation Arts und Fusionsphere arbeiten Leute, die früher bei Ascaron waren. Sie haben sich abgesetzt, um einen Kindheitstraum wahr werden zu lassen: die Programmierung von **Geheimakte Tunguska**, einem Adventure, das die Tugenden alter Lucas-Arts-Klassiker besitzt. Paradoxerweise fällt auf den ersten Blick auf, was im Genre für gewöhnlich an zweiter Stelle steht, die Grafik nämlich. PC-Games-Redakteur Thomas Weiß hat Chefdesigner Jörg Beilschmidt (Foto) gefragt, was das Geheimnis der hochwertigen Optik sei. Die Antwort: „Wir haben uns fürs Beste aus zwei Welten entschieden: Unsere Hintergründe sind zweidimensional und herausragend detailliert, für den Rest verwenden wir eine 3D-Kulisse, die weiche Animationen und Effekte wie Licht, Schatten, Wetter und Partikel ermöglicht.“ Und das Spiel? Mehr erfahren Sie in der Vorschau auf Seite 50.



WORLD-OF-WARCRAFT-SONDERHEFT

Rundum überarbeitet

Als Online-Rollenspiel unterliegt **World of Warcraft** einem steten Wandel. Regelmäßig veröffentlicht Blizzard Patches, die die Spielmechanik verändern und neue Umgebungen hinzufügen. Anlass genug für PC Games, das bereits zweimal ausverkaufte Sonderheft einer umfangreichen Generalüberholung zu unterziehen: Neben vielen Detailverbesserungen wurden sämtliche Klassen-Guides auf den aktuellen Stand gebracht. Jede Verteilung der Talentpunkte wurde von Profispielern auf schwierige Instanzen wie Der Geschmolzene Kern zugeschnitten. Die dritte Auflage ist ab 7. Dezember zum Preis von 6,99 Euro am Kiosk erhältlich.

Strategie

X3: REUNION

Testversion mit Fehlern



Wie in unserem großen Test zum Genremix **X3: Reunion** ab Seite 72 zu lesen, ist die offizielle Verkaufsversion derzeit alles andere als bugfrei. Entwickler Egosoft arbeitet mit Hochdruck an Patches, um die vielen kleinen Bugs auszumerzen. Der vor Redaktionsschluss erhältliche Patch 1.2.1 beseitigte schon eine Menge Probleme, die bei unserem Test auftraten. Patch 1.3 sollte auf www.egosoft.com erhältlich sein, wenn Sie diese Zeilen lesen.

CODENAME: PANZERS - PHASE 2

Coop-Modus kommt

Wir haben es schon im Test gefordert: **Codename: Panzers - Phase 2** braucht einen Coop-Modus. Entwickler Stormregion hatte endlich ein Einsehen und lieferte genau den nach (v. 1.06). Das Update wurde am 18. November veröffentlicht, mehrere Spieler können nun endlich gleichzeitig zocken.

DAS RESSORT INTERN

... und außerdem

Der Monat der langen Abende: Während Redakteur Oli Haake und Trainee Jonas Cichowlas sich nach Feierabend die Kanonenkugeln in **Age of Empires 3** um die Ohren pusteten, saßen ein paar Meter weiter Stefan Weiss und Dirk Gooding wie gebannt vor ihren Tests. Im Fall von **X3: Reunion** kein Wunder, schließlich kann man mit dem Mix aus Handel und Weltraum-Action ein paar Monate verbringen, ohne dass einem langweilig wird.

Und **The Movies**? Kaum stand Lionheads neuer Titel in den Läden, gingen schon unzählige Filme auf der Webseite www.themoviesgame.com ein. Natürlich mischt dort auch Kollege Weiss kräftig mit, um durch gute Bewertungen immer mehr Szenen freizuschalten. Seinen Test zu **The Movies** finden Sie auf Seite 84.

Richtig begeistert waren wir bei den Präsentationen von **Paraworld** und **Sparta**. Während Oliver beim **Paraworld**-Probespielen dank **Warcraft 3**-Clan-Vergangenheit die Entwickler und alle anderen Beobachter im Raum schwindelig spielte, war bei **Sparta** Sprachlosigkeit angesagt. Ob hinter der Edelfassade auch der Spaß nicht zu kurz kommt, lesen Sie in unserer neuen Rubrik „Most Wanted“ ab Seite 52. Dort finden Sie auch einen ersten Bericht zu **Warhammer: Dark Chaos**, dem offiziellen Geheimtipp des PC-Games-Strategieressorts.

SZENE AUS THE MOVIES



Sport

TRACKMANIA SUNRISE

Wir machen das Rennen

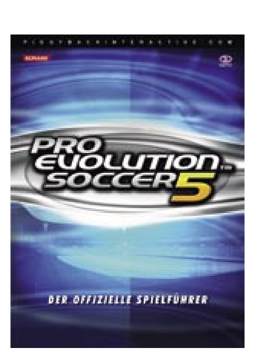
Need for Speed Most Wanted schlägt im Sport-Ressort wie eine Bombe ein. Bereits nach einer Stunde war klar, dass EA einen Rennspielvolltreffer gelandet hat. Doch **Most Wanted** hat nicht die ungeteilte Aufmerksamkeit der Sport-Redaktion, denn auch **Trackmania Sunrise** sorgt in diesen Tagen für Furore. Ähnlich wie 10tacle für **GTR**, versorgen auch die französischen Entwickler ihre Käufer kostenlos mit Add-ons. Seit kurzem gibt es die **Extreme**-Erweiterung als Gratis-Download. Wie der Name schon sagt, geht es dabei mehr um Freestyle-Wettkämpfe als um die bekannten Rennen. Hier die Adresse: www.trackmania-the-game.de



PRO EVOLUTION SOCCER 5

König Fußball

Sachen gibt's, die gibt's gar nicht – dachte sich Ralph Wollner, als ihm Christian Sauerteig bei einer Partie **Pro Evolution Soccer 5** einen Knoten nach dem anderen in die Beine dribbelte und obendrein das Tor des Jahres mit einem spektakulären Fallrückzieher schoss. Gekonnt ist gekonnt? Mitnichten, denn erst seit intensivem Studium des offiziellen PES5-Spielführers von Piggyback Interactive (222 illustrierte Seiten, 15 Euro, im Fachhandel) zaubert Christian Tricks, Schüsse und Zauberpässe à la Ronaldinho auf den Monitor.



REAL WORLD GOLF

Schlägertruppe

Nach anstrengenden Fußballpartien und **Need for Speed**-Verfolgungsjagden braucht das Nervenkostüm ein wenig Entspannung. Was bietet sich dafür mehr an als eine ruhige Partie Golf? Mit geübten Handgriffen bauen wir unsere **Real World** Golfanlage im Präsentationsraum auf. Noch eben die Handschuhe übergestreift und schon kann es losgehen. Dank der Kontaktseile werden die Bewegungen genauestens auf den Bildschirm übertragen. Großer Vorteil: **Real World Golf** kann man auch spielen, wenn es regnet oder schneit. Sehr empfehlenswert!

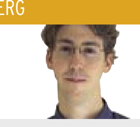


Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere" erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungsstudios! (Terminverschiebungen in Rot)

MEINUNG

JUSTIN STOLZENBERG



„Zwischen Selbstbetrug und Einstiegshilfe: Komplettlösungen für Spiele"

Bitte bemühen Sie Ihre Vorstellungskraft: Sie lesen einen Krimi, ein mitreißendes Meisterwerk. Getrieben vom fesselnden Plot und vielschichtigen Charakteren verschlingen Sie Zeile für Zeile und jagen durch die Seiten wie die Hauptfigur den Mörder. Doch der Höhepunkt bleibt Ihnen verwehrt – die letzte Seite, die Auflösung, besteht aus einem unverständlichen Buchstabengewirr. Ein Freund deutet an, es handle sich um ein kniffliges Logikrätsel, doch er kenne die Lösung bereits. Würden Sie um Hilfe bitten? Spieler sind leidgeprüft, wenn es um Hänger geht, sei es durch zu schwere oder schlicht mühselige Aufgaben. Misslingt auch der zehnte Versuch, Helms Klamm in Schlacht um Mittelerde zu verteidigen, das korrekte Plätzchenrezept in Still Life zu finden oder den Militärhubschrauber in GTA San Andreas zu stibitzen, kann ein Blick in die Komplettlösung frustrierte Tischkantenbisse verhindern – die Handlung kommt voran, ohne dass die Atmosphäre an Intensität verliert.

Aber: Hat man erst einmal an einer anspruchsvollen Stelle gespickt, seinen Helden unbesiegbar gecheatet oder sich in den nächsten Level teleportiert, braucht es Willensstärke, spätere Herausforderungen ohne Hilfe zu meistern. Im Unterschied zu Filmen und Büchern ist die eigene Suche nach dem Lösungsweg ein wesentlicher Erlebnisfaktor. Mit Grausen erinnere ich mich an Gothic 2, in dem der Held meines einzigen Spielstands durch einen Programmfehler absichtslos unbesiegbar wurde. Wenige Minuten war es unterhaltsam, gefahrlos durch Ork-Horden marschieren zu können. Doch die Faszination verging, und mit ihr der Spielspaß; bis heute – welch Frevel – kenne ich die Endsequenz nicht.

Hürden aus eigener Kraft zu nehmen, ist meist befriedigender und lohnenswerter. Vor allem in Adventures oder Rollenspielen ist häufig der Weg das Ziel. Eine Ausnahme bilden Spiele mit abschreckender Einstiegsschwierigkeit oder ohne Tutorial. In solchen Fällen halte ich eine Lösung für ideal, die sich auf die ersten Abschnitte beschränkt: Weil die Hilfe Überlegungsarbeit teilweise abnimmt, kann man sich mit den Feinheiten der Steuerung vertraut machen und Lösungsmuster für spätere Missionen einprägen.



Act of War Expansion



Call of Juarez

Crashday

Da Vinci Experience



El Matador



Faces of War



Die Gilde 2

Gothic 3



Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

A

▶ Act of War Expansion (März 06)
Auch zu See ziehen Sie ab März gegen die Terroristen in den Echtzeitstrategie-Krieg. Besonderes Augenmerk sollen die Spieler auf eine ausgewogene Flotte legen, da jeder Schiffstyp Stärken und Schwächen aufweist. Außerdem greifen Sie nun auch auf eine schlagkräftige Söldnertruppe zurück. Die neue Kampagne lässt dem Spieler nun dank einer neuen KI mehr Freiraum.

▶ Adam Quartermain (4. Quartal 05)

▶ Age of Conan (2006)

▶ Alan Wake (2007)

▶ Alone in the Dark 5 (2006)
Edward Carnbys nächster Einsatz ist sicher: Atari kündigte einen fünften Teil der Gruselserie an. Schauplatz ist der Central Park in New York, wo man sich, wie die Entwickler betonten, frei bewegen können soll. Auffällig waren vor allem die hektischen Schnitte und die ungewöhnlichen Kameraperspektiven, die sehr an **Fahrenheit** erinnern. Derzeit ist das Spiel nur für die XBox 360 im Gespräch, doch Atari will im nächsten Jahr weitere Plattformankündigen folgen lassen. Gehen Sie davon aus, dass eine PC-Version kommt.

▶ Anno 1701 (4. Quartal 06)

▶ Anstoß 2006 (15.02.06)

B

▶ Bad Day L.A. (2. Quartal 06)

▶ Baphomets Fluch 4 (2006)

▶ Battlefield 2: Special Forces (24.11.05) ▶ S. 12

▶ Biathlon 2006 (01.12.2005)

C

▶ Caesar 4 (2006)
Zum Aufbau-Strategiespiel **Caesar 4** gibt es nun eine offizielle Webseite in deutscher Sprache. Auf www.caesariv.com bekommt man die üblichen Vorabinfos, zwei ausführliche FAQs sowie jede Menge Bilder, Videos und Wallpaper für den heimischen Desktop.

▶ Call of Juarez (1. Quartal 06)
Vom Wild-West-Ego-Shooter **Call of Juarez** gibt es neues Bildmaterial. Der hübscheste Screenshot zeigt eine Duell-Situation, die für einen Beteiligten tödlich endet (s. o.). Bei dem schnellen polnischen Actionspiel sollen Sie in die Rolle zweier Helden schlüpfen.

▶ Combat Elite: WW 2 Paratroopers (2. Quartal 06)

▶ Company of Heroes (vorauss. 2006)

▶ Condemned: Criminal Origins (1. Quartal 06)

▶ Crashday (31.01.2006)

▶ Crysis (2007)
Das neue Spiel der **Far Cry**-Entwickler soll **Crysis** heißen – falls man diversen Internet-Gerüchten glauben darf. Tatsache ist jedenfalls, dass Faruk Yerli, Chef der Firma Crytek, sich die Internetadressen www.Crysisgame.com und www.Crysis-Game.com sicherte.

▶ CSI: Dimensions of Murder (2. Quartal 06)
Telltale, bekannt geworden durch das Adventure **Bone**, wird für Ubisoft den dritten Teil der **CSI**-Reihe entwickeln. Das Spiel basiert auf der gleichnamigen TV-Serie: Im Team von Gil Grissom lösen Sie Mordfälle in Las Vegas. Geplant sind eine neue 3D-Engine, komplexere Krimigeschichten und umfangreichere Gespräche mit den Charakteren.

D

▶ Da Vinci Experience (2. Quartal 06)

▶ Daemon Vector (08.12.05)

▶ Dark & Light (2006)

▶ Dark Age of Camelot: Darkness Rising (Januar 06)
Das sechste Add-on zum Online-Rollenspiel erfüllt lang gehegte Spielerwünsche: Endlich sind Pferde verfügbar, die sich eigens ausrüsten lassen. Zudem gibt es Quests, die Charakteren der Maximalstufe weitere Waffen und Fähigkeiten verleihen: Durch so genannte Unterklassen können beispielsweise Krieger lernen, sich durch Zaubersprüche zu heilen.

▶ Dark Messiah of Might & Magic (2006)

▶ Darkstar One (1. Quartal 06)

▶ Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 (F1. Quartal 06)
Laut Mike Verdu soll es mit der Closed Beta zu **Die Schlacht um Mittelerde 2** schon in diesem Dezember losgehen. Auch sei eine Vorab-Demo geplant. Genaue Daten gibt es jedoch bislang nicht, dafür aber neue Bilder. Auf unserem Screenshot auf Seite 16 sehen Sie beispielsweise ein Duell zwischen Gandalf und dem dunklen Fürsten Sauron.

▶ Der Pate (1. Quartal 06) ▶ S. 58

▶ Desperados 2 (März 06) ▶ S. 62

▶ Die Gilde 2 (2. Quartal 06)
Die neuen Bilder zu **Die Gilde 2** zeigen detaillierte Charaktere des Wirtschafts- und Strategiemixes von Entwickler 4Head Studios.

▶ Divine Divinity 2 (2006)

▶ Dragon Age (2007)

▶ Dreamfall (2. Quartal 06)

▶ DTM Race Driver 3 (01.02.2006)
Aus heiterem Himmel lässt Codemasters die erste **DTM Race Driver 3**-Demo vom Stapel. Hier drehen Sie mit einem topaktuellen Honda Civic erste Runden auf dem einsteigerfreundlichen Donington-Grand-Prix-Kurs. Adresse: www.codemasters.de

▶ Duke Nukem Forever (2007)

▶ Dungeons & Dragons Online (2006) ▶ S. 53

E

▶ Earth Universe (09.12.05)
Die ultimative Sammelbox geht für rund 60 Euro an den Start und enthält neben allen bisher veröffentlichen **Earth**-Titeln eine Menge Fanartikel. Außerdem schenkt Zuxxez jedem Käufer von **Earth 2160**, der sich im Zeitraum vom 24. bis zum 31. Dezember erstmalig über das Internet aktiviert und registriert, eine zweite Seriennummer. Die Lizenz ist übertragbar: Ein Freund oder Familienmitglied kann sich damit ebenfalls registrieren und **Earth 2160** kostenlos und in vollem Umfang nutzen.

▶ El Matador (2. Quartal 06)
Es gibt neue Bilder zu dem Latino-Action-Spiel. Bei **El Matador** steuern Sie einen Drogenfahnder aus der Verfolgerperspektive, dürfen auf ein reichhaltiges Arsenal zurückgreifen und dabei in Lateinamerika alles aus dem Weg räumen, was Ihnen in die Quere kommt.

▶ Elveon (2. Quartal 07)

▶ Empire Earth 2: The Art of Supremacy (2. Quartal 06)
Im Add-on mit drei neuen Kampagnen und insgesamt 15 Missionen führen Sie 15 neue Zivilisationen zum Sieg. Verbünden Sie sich mit oder unterjochen Sie Eingeborene. Zudem machen Sie Ihre Kämpfer nun auch zu echten Helden. Mit dem Editor erschaffen Sie eigene Szenarien.

▶ Enemy Territory: Quake Wars (2006)

▶ Evolution GT (01.03.06)
Die italienischen Entwickler von Milestone haben Großes vor. In **Evolution GT** wollen Sie knallharte Rennspiel-Action à la **Bleifuß** mit Rollenspielelementen verbinden. Dabei sollen sich gesteigerte Fahrerwerte positiv auf das Fahrverhalten auswirken.

F

▶ Faces of War (März 06)
Zerstörbare Umgebungen und Soldaten, die unter Beschuss in Deckung gehen, verspricht **Faces of War**. Die ersten Bilder machen Lust auf mehr.

▶ Fallout 3 (2006)

▶ FIFA 07 (Oktober 06)

▶ FIFA Road to World Cup (Mai 2006)

▶ Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (März 06)
Die Pandemic Studios haben 114 neue Screenshots zum **Full Spectrum Warriors**-Nachfolger **Ten Hammers** veröffentlicht. Der zweite Teil der Taktikserie soll Fahrzeuge, eine verbesserte Gegner-KI und einen erweiterten Mehrspielermodus enthalten. Dazu bekommen Ihre Teamkamaraden ein paar neue Fähigkeiten wie den Scharfschützenmodus. Die Entwickler erweitern zudem die Spielmenüs um diverse Anzeigen wie Moral oder den Grad des Feindfeuers.

G

▶ Geheimakte Tunguska (2. Quartal 05) ▶ S. 50

▶ Ghost Recon: Advanced Warfighter (November 06)

▶ Ghost Wars (1. Quartal 06)

▶ Girlzz - Life's a Party (2. Quartal 06)

▶ Gothic 3 (2006)
Gegenüber dem Schwestermagazin PC Games Hardware äußerte sich Entwickler Piranha Bytes zu den empfohlenen Hardware-Anforderungen des Rollenspiels. Demnach sei ein Pentium 4 mit 2,8 GHz, 1 GB Arbeitsspeicher und Geforce 6800 GT oder Radeon X800 Pro gut zum Spielen geeignet. Wie die prächtige Grafik aktuell aussieht, entnehmen Sie dem neuen Bild auf dieser Seite.

▶ Guild Wars Add-on (2. Quartal 06)
Das erste Add-on zum Online-Rollenspiel wird die Assassine als zusätzliche Klasse enthalten. Die Attentäterin verfügt über die Fähigkeit der Tarnung und kann durch Überraschungsangriffe besonders viel Schaden anrichten.

H

▶ Half-Life 2: Aftermath (März 06)
Ursprünglich sollte das Erweiterungspack zum wohl besten Ego-Shooter der vergangenen Jahre noch 2005 erscheinen, doch Valve hat sich entschieden, den Termin auf März 2006 zu verlegen. Schon das Hauptspiel erschien wesentlich später als erwartet.

▶ Hammer und Sichel (1. Quartal 06)
Der Nachfolger der **Silent Storm**-Reihe verspätet sich etwas. Erst im Februar verhindern Sie im Runden-Strategiespiel als Spion den dritten Weltkrieg.

▶ Heart of Empire: Rome (1. Quartal 06)
Bauen Sie durch Gladiatorenkämpfe das Römische Reich auf. Angefangen von kleinen Hütten errichten Sie in 14 Missionen das größte Imperium. Achten

Was macht eigentlich ...

... Chris Sawyer?
Der Erfinder der **Rollercoaster**-Serie streitet mit Atari vor Gericht. Angeblich soll der Publisher durch falsch kalkulierte Zahlungen zwischen 1998 und 2003 um die 4,8 Millionen Dollar unterschlagen haben. Ob Chris Sawyer nun weiterhin an der beliebten Serie mitarbeiten darf und wie die Zukunft von **Rollercoaster Tycoon** aussieht, ist ungewiss.

.... Bioware und Lionhead?
Die Investmentfirma Elevation Partners von U2-Sänger Bono plant nach der Übernahme von Bioware und den Pandemic Studios nun offensichtlich, auch Peter Molyneux' Lionhead Studios zu kaufen. Die Auswirkungen einer solchen Übernahme sind momentan schwer abzuschätzen. Immerhin schlummern hier Lizenzen wie **Knights of the Old Republic**, **Full Spectrum Warrior**, **Black & White** oder **The Movies**.

... Warren Spector?


Der durch innovative Spiele wie **Deus Ex** und **Thief: Deadly Shadows** bekannt gewordene Designer appellierte während eines internationalen Spielekongresses in Montreal an seine Kollegen. Die Industrie solle nicht nur Jahr für Jahr Grafik-Updates alter Spielprinzipien veröffentlichen. „Stattdessen müssen Grenzen erweitert und auch ein älteres Publikum muss mit passenden Spielen bedient werden." Damit reagiert Spector auf die sich ändernde Spielerszene. Nicht nur Teenager sitzen heutzutage vor Videospielen, sondern auch Dreißigjährige und ältere Menschen. Und diese verlangen andere Inhalte als Skateboarding, Bandenkriege und Extremsportarten, so Spector.

... Firaxis?
Die von Sid Meier gegründete Spieleschmiede (**Civilization**-Serie, **Pirates!** etc.) wurde von Publisher 2K Games gekauft. Die Pflege bisheriger Firaxis-Spiele in Form von Patches soll dadurch nicht betroffen sein.

... FIFA Street 2?
Die Freude über eine PC-Umsetzung des Fun-Fußballspiels **FIFA Street 2** hielt nur kurze Zeit. Keine drei Wochen nachdem EA Sports ankündigte, den zweiten Teil des Konsolenhits im Frühjahr 2006 auch auf dem PC zu veröffentlichen, gaben die Kanadier den Entwicklungsstopp der PC-Version bekannt. Warum Teil 2 des Straßenkicks jetzt doch nur für Playstation 2, Xbox und Xbox 360 erscheint, war bis Redaktionsschluss unklar.


Hellgate: London


Hitman: Blood Money


Maelstrom


Schlacht um Mittelerde 2

Sie dabei auf die Bedürfnisse der Bevölkerung, die nach Brot und Spielen verlangt. Die Kampfszenen wurden für eine passende Optik von Schauspielern ausgeführt und in das Spiel übertragen.

▶ **Hellgate: London (2006)**
Bill Roper, Chef der Flagship Studios, verriet in einem Interview mit der Internet-Seite Online-Welten.de, dass **Hellgate: London** ein MMOG sei. Die Abkürzung steht für Massive Multiplayer Online Game. Roper erläutert: „Spieler können sich in bestimmten Zonen des Londoner Untergrunds treffen, um anschließend gemeinsam Missionen zu lösen." In besagten Zonen sei auch der Handel mit anderen Charakteren möglich.

▶ **Heroes of Might & Magic 5 (Februar 06)** S. 46

▶ **Hitman: Blood Money (4. Quartal 06)**
Als Auftragskiller lohnt es sich nicht nur, zwischen den Zeilen zu lesen, meldet ein US-Online-Dienst. So muss Nummer 47 jetzt auch einen Blick in die Zeitung werfen, um an missionskritische Infos zu gelangen. Außerdem plant Eidos eine Online-Weltrangliste für die pfiffigsten Agenten.

L

▶ **L.A. Rush (01.02.06)**

M

▶ **Mad Tracks (07.01.06)**

▶ **Maelstrom (3. Quartal 06)**
Im Jahr 2040 kämpft die Menscheit gegen Außerirdische um die letzten Wasserreserven der Erde. Dabei setzen Sie Waffen von ungeheurer Zerstörungskraft ein. Drei Parteien stehen zur Wahl: das frühere Militär, genannt Remnants, der Roboterkonzern Ascension und die Außerirdischen. Die taktischen Schlachten erleben Sie sowohl aus der Vogel- als auch aus einer Verfolgerperspektive.

▶ **Mafia 2 (2006)**

▶ **Mage Knight Apocalypse (2. Quartal 06)**

▶ **Marc Ekko's Getting Up (Februar 06)**
Atari plant, eine Special Edition zu veröffentlichen – inklusive Metall-Box, Film-DVD und anderen Extras wie etwa einem schicken Kugelschreiber. Ob die Box auch in Deutschland erscheint, ist noch nicht bekannt. Das Spiel verbindet Prügel- und Skateboard-Action.

▶ **Matrix: Path of Neo (11.11.05)**
Eine Testversion erreichte uns erst nach Redaktionsschluss. Auf www.pcgames.de sowie in der kommenden Ausgabe erfahren Sie im Test, wie das Spiel abschneidet. Wir werden die Pille in jedem Fall schlucken.

▶ **Medal of Honor: Airborne (2006)**
Ob **Medal of Honor: Airborne** besser ist als **Pacific Assault**? Das weiß außer Electronic Arts noch niemand. Ebenso wenig bekannt ist das genaue Erscheinungsdatum des Zweiter-Weltkriegs-Shooters.

▶ **Metronome (2006)**

N

▶ **NBA Live 07 (Oktober 06)**

▶ **Need for Speed 10 (Dezember 06)**

▶ **Neverwinter Nights 2 (2. Quartal 06)**

▶ **NFL Head Coach (01.04.06)**
Electronic Arts plant einen extravaganten Ableger der **Madden**-Serie. In **NFL Head Coach** übernehmen Sie sämtliche Manager-Aufgaben rund um einen Profiklub. So gehören zum Beispiel die Besetzung der Mannschaft als auch die Ausarbeitung von Strategien zum Aufgabenbereich.

▶ **NHL 07 (September 06)**

O

▶ **Operation Flashpoint 2 (2007)**

▶ **Overclocked (2006)**

P

▶ **Pacific Storm (1. Quartal 2006)**

▶ **Paraworld (1. Quartal 06)** S. 66

▶ **Prey (2006)**

▶ **Prince of Persia: The Two Thrones (08.12.05)**
Ubisoft hatte es uns versprochen, wir hatten den Test bereits eingeplant, doch die Testversion des dritten Prinzen-Abenteuers verfehlte knapp unseren Redaktionsschluss. Für die kommende Ausgabe lassen wir den Prinzen durch unseren Testparcours turnen.

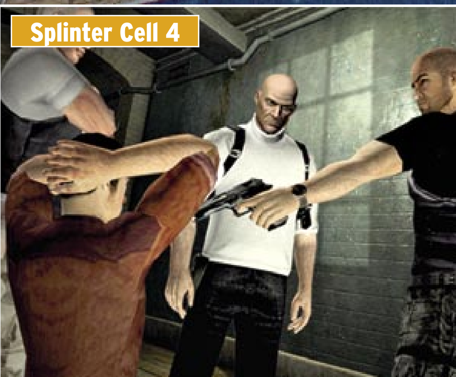
▶ **Pro Evolution Soccer 6 (November 06)**
Auf der offiziellen **PES**-Europameisterschaft tummelte sich auch **PES**-Schöpfer Shingo „Seabass" Takatsuka und gab erste Infos zu **PES 6** preis. Unter anderem soll die Meister-Liga onlinefähig werden und auch Elf-gegen-elf-Online-Duelle sind geplant.


Stalin Subway


Rise of Legends


Sudden Strike 3


Sin Episodes


Splinter Cell 4

R

▶ **Ragnarok 2 (2006)**

▶ **Rainbow Six: Lockdown (Januar 06)**

Einfacher ist besser? Der neueste Teil der Serie kommt ohne Planungsphase und mit nur einem spielbaren Team daher. Die PC-Fassung bohrt man im Gegensatz zur Konsolenversion gehörig auf. Auf den Mehrspieler-Part legt man großen Wert, sogar Koop ist mit an Bord.

▶ **Rebel Raiders: Operation Nighthawk (07.11.05)**

▶ **Return to Castle Wolfenstein 2 (2006)**

Das US-amerikanische Studio Nerve Software entwickelt den Mehrspielermodus des Weltkriegs-Shooters. Den Einzelspielermodus entwickelt diesmal Raven Software – wie zuvor für **Quake 4 (dt.)**.

▶ **Rise & Fall: Civilizations at War (Februar 06)** ▶ S. 56

▶ **Rise of Nations 2: Rise of Legends (1. Quartal 06)**

Den Kampf Technokraten gegen Magier können Sie jede Woche anhand eines neuen Screeshots auf www.riseofnations.com beobachten. Wie auf dem Bild zu sehen, kämpfen Sie an verschiedenen Orten wie zum Beispiel einer Wüste.

▶ **Rush for Berlin (Februar 06)** ▶ S. 42

S

▶ **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (Oktober 06)**

Publisher THQ rechnet laut aktuellem Geschäftsbericht mit dem Ego-Shooter mit Rollenspielelementen nicht vor Oktober nächsten Jahres. Dabei berichtete die Fanseite Oblivion-Lost.com, das Spiel sei bereits in der Debug-Phase. Zumindest ein Buch zum Spiel soll am 16. November bei Panini erscheinen.

▶ **Sabotage (2006)**

▶ **Sacred 2 (4. Quartal 06)**

Über spielerische Details zum Action-Rollenspiel verraten die Gütersloher nichts. Doch Ascaron-Chef Holger Flöttmann äußerte sich zumindest über den Mehrspielermodus. Online sei die Zukunft des Genres, deswegen werde der Multiplayer-Aspekt stärker gefördert. Auf die Frage, ob er dabei auch an ein monatliches Bezahlmodell denke, wie es für gewöhnlich in Online-Rollenspielen eingesetzt wird, kam eine vieldeutige Antwort: „Wir denken über unterschiedliche Varianten nach."

▶ **Sam & Max 2 (2006)**

▶ **Schwarzenberg (2006)**

▶ **Sensible Soccer (15.04.06)**

Jon Hare, Urvater des Spieleklassikers **Sensible Soccer**, plant ein furioses Comeback. In einer aufgebohrten Version soll der Evergreen über Codemasters neu vetrieben werden. Die klassische Vogelperspektive soll für einen phänomenalen Überblick sorgen.

▶ **Sherlock Holmes: The Awaken**

▶ **Sin Episodes: Emergence (Dezember 05)**

Die Programmierer von Ritual peilen für die ersten Abschnitt der **Sin**-Kapitel nun doch eine Veröffentlichung in diesem Jahr an. Das geht überraschender weise aus einem ausführlichen Interview der Seite www.ritualistic.com mit den Entwicklern hervor.

▶ **Snow (2006)**

▶ **Sparta: Ancient Wars (4. Quartal 06)** ▶ S. 57

▶ **Spellborn (2006)**

▶ **Spellforce 2 (1. Quartal 06)**

Fans der **Spellforce**-Reihe dürfen sich schon jetzt auf die inzwischen angekündigte Collector's Edition zu **Spellforce 2 - Shadow of War** freuen, die neben dem Soundtrack noch weitere Extras enthalten wird. Über das im Internet aufgetauchte Gerücht eines demnächst anstehenden offenen Beta-Tests gibt es jedoch keine konkrete Aussage seitens des Herstellers.

▶ **Splinter Cell 4 (März 06)**

Ubisoft enthüllt Bilder, Notizen und ein Anrufbeantworter zum nächsten Teil mit Geheimagent Sam Fisher. Anscheinend wurde Sam mittlerweile aus dem aktiven Dienst entlassen und seine Tochter kam bei einem Verkehrsunfall um.

▶ **Spore (4. Quartal 06)**

▶ **Stalin Subway (08.12.05)**

In Deutschland erscheint der Ego-Shooter nun über Frogster. Als KGB-Offizier Gleb Suvorov verhindern Sie einen Anschlag auf den eisernen Joseph Stalin bei einer Parteiversammlung. Das Spiel führt durch das verzweigte Moskauer Tunnelsystem und versteckte Militärbasen.

▶ **Star Trek Online (2007)**

▶ **Star Wars: Empire At War (2. Quartal 06)**

Entwickler des für 2006 angekündigten **Star Wars**-Strategiespiels **Empire at War** haben in einem Developer-Chat einige Antworten auf dringende Fragen gegeben. Über den pcgames.de-Webcode 24H3 erreichen Sie eine deutschsprachige Übersetzung des Chatlogs. Dazu hat Lucas Arts auf der Webseite www.lucasarts.com/games/swempireatwar einen neuen Trailer veröffentlicht, der bislang unveröffentlichte Spielszenen zeigt.

▶ **Star Wolves 2 (1. Quartal 06)**

Das Echtzeit-Strategieepos geht in die zweite Runde. Im Stil von **Homeworld 2** machen Sie mit einer Söldnertruppe wieder den Weltraum unsicher. Worum sich die Geschichte dieses Mal dreht, ist bisher genauso unbekannt wie die Neuerungen gegenüber dem Vorgänger.

▶ **Stargate: SG1 - The Alliance (2006)**

▶ **Stranger (2. Quartal 06)**

▶ **Stranglehold (2006)**

▶ **Stranglehold (2006)**

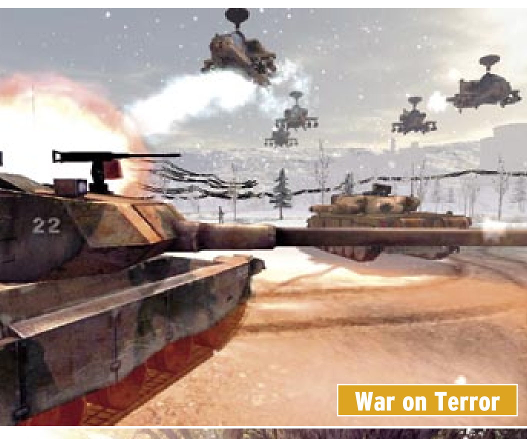
▶ **Sudden Strike 3: Arms for Victory (2006)**

Auf den Screenshots sehen Sie zum ersten Mal Seeschlachten, die mit der neuen 3D-Engine recht eindrucksvoll aussehen. Die Landgefechte wirken im Vergleich mit Genrekollegen wie **Codename: Panzers - Phase 2** dafür eher altbacken. Einen Publisher gibt es für das Strategiespiel immer noch nicht, sodass ein genauer Releasetermin nach wie vor in den Sternen steht.

▶ **Supreme Commander (2007)**

Chris Taylor macht es spannend. In die gewaltigen Massenschlachten der Zukunft tauchen Sie erst 2007 ein – der inoffizielle Nachfolger zu **Total Annihilation** lässt also noch lange auf sich warten.

▶ **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate (1. Quartal 06)**


War on Terror


They Hunger


Lord of the Rings Online


Test Drive Unlimited


Tomb Raider Legend

T

▶ Tabula Rasa (2006)
Anfang des Jahres wurde es ruhig um **Tabula Rasa**: Die Entwickler wollten eine Kurskorrektur vornehmen. Starr Long, der als Produzent an der Seite von Richard Garriot am Online-Rollenspiel arbeitet, äußerte sich nun in einem Interview mit dem Spielemagazin Edge über die vorgenommenen Änderungen. Daraus geht hervor, dass die Musikinstrumente, die als Waffen dienen sollten, ausnahmslos gestrichen wurden. Stattdessen halten die Charaktere nun dicke Wummen in den Händen und kämpfen in einem futuristischen Kriegsszenario gegen Roboterkreaturen. Als Beispiel für die Atmosphäre nannte Long den Film **Der Soldat James Ryan** und das Spiel **Call of Duty**. Der Fokus auf japanische Kampfkunst und Zen-Konzentration ist damit wohl passé.

▶ Team Fortress 2 (2007)

▶ Test Drive Unlimited (Juni 06) S. 68

▶ The Elder Scrolls 4: Oblivion (Februar 06)
Das Rollenspiel verschiebt sich auf Anfang 2006. Pete Hines von Bethesda nahm Stellung zu der Verzögerung: „Das Spiel erscheint später, weil es noch nicht fertig ist. Das Balancing und die Optimierung sind noch nicht abgeschlossen."

▶ The Lord of the Rings Online (2006)
Entwickler Turbine (**Asheron's Call 2**) gab Informationen zu den Berufen des Online-Rollenspiels heraus. Es gibt sieben Klassen, die sich ans klassische Muster des Genres halten: Der Guardian steckt den Schaden ein, Champions teilen aus, Minstrels singen motivierende Lieder, ein Lore-Master kümmert sich um Angriffszauber und Heilung.

▶ The Regiment (06.02.06)
Konkurrenz für **SWAT 4** und **Rainbow Six: Raven Shield**: Wir durften endlich selbst Konamis **The Regiment** spielen. Sie bestreiten mit einem Antiterrortrupp historische SAS-Einsätze rund um den Globus. Die Befehle gehen sehr leicht von der Hand, in puncto Grafik konnte unsere spielbare Version nicht überzeugen.

▶ They Hunger: Lost Souls (2006)
Black Widow Games kündigte den vierten Teil der Zombie-Ego-Shooter-Reihe an. Waren die Vorgänger noch als kostenlose **Half-Life (dt.)**-Modifikationen erhältlich, wollen die Entwickler **They Hunger: Lost Souls** als eigenständiges Spiel veröffentlichen. Der Grusel-Shooter, in dem Sie in Nordosteuropa auf Zombiejagd gehen, ist bereits zu 75 Prozent fertig gestellt und setzt auf Valves **Source**-Engine.

▶ Timeshift (März 06) S. 60

▶ Titan Quest (2. Quartal 06)

▶ Tomb Raider: Legend (1. Quartal 06)
Auch vor einem Sprung ins kühle Nass schreckt das Busenwunder nicht zurück, wie ein neuer Screenshot beweist (o.). Wenn Lara Croft Anfang kommenden Jahres auf den PC zurückkehrt, stapft die Brünette unter anderem durch das verschneite Himalajagebirge oder hangelt sich an Lianen durch Tempel.

▶ Tony Hawk's American Wasteland (15.02.06)

▶ Tony Tough 2 (1. Quartal 06)

▶ Torino 2006 - Olympia (15.01.06)
2k Sports kündigt **Torino 2006** an, offizielles Computerspiel zur kommenden Winterolympiade. Die Entwickler von 49Games (**RTL Skispringen 2006**) arbeiten an 15 spannenden Winterdisziplinen und außergewöhnlichen Hintergrundlandschaften.

▶ Two Worlds (4. Quartal 06)

▶ Tycoon City New York (Februar 06) Seite 64

U

▶ Undercover Encounter (2006.)

▶ Unreal Tournament 2007 (2. Quartal 06)
Ein ähnlich episches Schlachtengefühl wie die **Battlefield**-Serie soll der neue Warfare-Modus bieten, bei dem Sie mit 18 Fahrzeugen im Team kämpfen. Außerdem arbeitet Epic derzeit an einem Commander-System. Sobald Sie einen Bunker betreten, können Sie mit Spezialattacken Ihre Leute unterstützen.

V

▶ Vanguard: Saga of Heroes (2006)

▶ Virtua Skipper 4 (30.11.05)
Für alle Seebären: Am 30. November sticht der neue **Virtua Skipper** in See. Für alle, die es kaum noch erwarten können, haben die Schöpfer von Nadeo auf der Hompage www.virtuaskipper-game.com ein Demo bereitgestellt. Viel Spaß!

▶ Vivisector: Beast Inside (08.12.05)
Jetzt kommt der Ego-Shooter doch und zwar schon im Dezember! In Person des jungen Elitesoldaten Kurt Robinson landen Sie im Auftrag der US NAVY auf der Insel Soreo. Ihr Ziel: ein Rebellenlager zerstören. Plötzlich sind hinter Ihnen und Ihrer großen Liebe Malica Catwalk Monster her, die aus dem Labor des fiesen Dr. Morhead stammen.

W

▶ War Front (2. Quartal 06)

▶ War Leaders: Clash of Nations (2006)

▶ War on Terror (März 06)
Die 14 neuen Screenshots, die Sie auf unserer Webseite www.pcgames.de aufrufen können, zeigen jede Menge Action-Szenen aus dem für das kommende Frühjahr erwarteten Strategietitel.

▶ Warhammer: Mark of Chaos (Herbst 06) S. 54

▶ Wildlife Park 2 (1. Quartal 06)

▶ Winterspiele 2006 (07.12.05)

▶ Winx Club (Februar 06)

▶ World of Warcraft (Erhältlich)
Blizzard weist im offiziellen Forum darauf hin, dass Patch 1.9 umfangreiche Änderungen der Paladin-Klasse enthalte. Die Überarbeitung ähnelt damit der Rundumerneuerung der Druiden-Talente des letzten Updates. Details finden Sie auf der Seite forums.worldofwarcraft.com. Dort eröffnete Blizzards Eyonix das Thema „Upcoming Paladin Improvements".

▶ World of Warcraft: Burning Crusade (4. Quartal 06) S. 34





GLEICH AUSPACKEN: DIE AOL DSL FLATPACKS® SIND DA.
UNKOMPLIZIERTE PAKETE UND EINE FLATRATE FÜR ALLE GESCHWINDIGKEITEN.

AOL DSL Flatpack® Basic

1. MONAT KOSTENLOS

Ideal für den DSL-Einstieg



1 MBIT schnell

Download: 1.024 kbit/s, Upload: 128 kbit/s

▪ AOL DSL FLATRATE 9,99 € mtl.

▪ AOL DSL-Leitung	16,99 € mtl.
▪ DSL-Modem	0 €**

Komplettpreis: 26,98 € mtl.

▪ Einmalige DSL-Einrichtungsgebühr von 49,99 €

AOL DSL Flatpack® Comfort

1. MONAT KOSTENLOS

Ideal für schnelles Surfen und Internettelefonie



2 MBIT schnell

Download: 2.048 kbit/s, Upload: 192 kbit/s

▪ AOL DSL FLATRATE 9,99 € mtl.

▪ AOL DSL-Leitung	19,99 € mtl.
▪ DSL-Modem mit integrierter AOL Phone® Box	0 €**

▪ Internettelefonie AOL Phone®
(Günstiger telefonieren über die AOL DSL-Leitung mit Ihrem herkömmlichen Telefon und ganz ohne PC. Mindestnutzung 0,99 € mtl.)

Komplettpreis: 29,98 € mtl.

▪ Keine DSL-Einrichtungsgebühr

AOL DSL Flatpack® Professional

1. MONAT KOSTENLOS

Ideal für große und schnelle Downloads





▪ AOL DSL-Leitung	24,99 € mtl.
▪ WLAN Router mit integrierter AOL Phone® Box (Kabelloser Surfspaß mit bis zu 7 PCs gleichzeitig.)	0 €**

▪ Internettelefonie AOL Phone®
(Günstiger telefonieren über die AOL DSL-Leitung mit Ihrem herkömmlichen Telefon und ganz ohne PC. Mindestnutzung 0,99 € mtl.)

Komplettpreis: 34,98 € mtl.

▪ Keine DSL-Einrichtungsgebühr

Mehr Informationen erhalten Sie im Fachhandel,
unter www.aol.de/dsl oder ✆ 01805-52 20 (12 Cent/Min)

* Mindestvertragslaufzeit 12 Monate. Verlängerung um 12 Monate, wenn keine Kündigung bis 1 Monat vor Ende der Vertragslaufzeit. Gesamtangebot nur gültig, wenn Sie noch keinen DSL-Anschluss haben oder zu Ihrem vorhandenen DSL-Anschluss AOL Phone® bestellen. Ob AOL DSL für Sie verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl. ** zzgl. 6,99 € Versandkosten

UNKOMPLIZIERT UND SCHNELL



1&1 DSL





SURF & PHONE

DSL-HIGHSPEED!
Mit bis zu 6.016 kbit/s superschnell surfen!

MAIL & MESSAGING!
Mit individueller E-Mail-Adresse, Viren- und SPAM-Schutz, SMS-Manager u. v. m.!

MEDIACENTER!
10 GB Speicherplatz für Bild- und MP3-Dateien, auch ideal als externe PC-Datensicherung!

MAXIMALE SICHERHEIT!
Das Sicherheits-Paket Norton Internet Security™ 2005 Online: Firewall, Viren- und SPAM-Schutz, Kindersicherung und Schutz persönlicher Daten. Steht 6 Monate kostenlos online zur Verfügung.*

1 JAHR KOSTENLOS TELEFONIEREN!*
Surfen Sie nicht nur günstig durch's Internet, sondern telefonieren Sie mit 1&1 DSL 1 Jahr kostenlos ins gesamte deutsche Festnetz! Bundesweit, rund um die Uhr.*

ISDN-KOMFORT OHNE ISDN-KOSTEN!
Rufnummernanzeige, Dreierkonferenz, Makeln, Halten, Rückfragen ohne ISDN-Kosten … mit Ihrem normalen Telekom-Telefonanschluss!

MEHRERE GESPRÄCHE GLEICHZEITIG!
Abhängig von Ihrem 1&1 DSL-Netzanschluss bis zu 4 Telefonate parallel führen, selbst wenn Sie gleichzeitig im Internet surfen … mit Ihren herkömmlichen Telefonen!

4 RUFNUMMERN!
Zusätzlich zu Ihrer jetzigen Rufnummer! Mit Ihrer normalen Ortsnetzvorwahl.



SCHON 1,5 MIO 1&1 DSL-KUNDEN „DIE ZUFRIEDENSTEN DSL-NUTZER DEUTSCHLANDS!"

1&1 ist mit mehr als 1,5 Mio. Kunden der zweitgrößte deutsche DSL-Provider. Und bei der Zufriedenheits-Analyse des unabhängigen Marktforschungsunternehmens dpm-Team liegt 1&1 sogar deutschlandweit an erster Stelle.
Bei folgenden Punkten der Umfrage bestätigten die 1&1 DSL-Kunden besonders gute Leistungen:

✔ **Preis-/Leistungs-Verhältnis:**
- 1&1 City-FLAT für 4,99 €/Monat*
- Supergünstige Internet-Telefonie
- DSL-Modems ab 0,– €*

✔ **Zuverlässigkeit:**
- 1&1 Hochleistungs-Rechenzentren

✔ **Bedienbarkeit:**
- einfache Plug & Play-Lösungen

✔ **Service:**
- 24 Stunden-Hotline



Für innovative DSL-Tarife und hohe Geschwindigkeit gewinnt 1&1 außerdem den Digital Lifestyle Award 2005!

+++ DSL-SONDERAKTION +++ NUR BIS 31.12.2005 +++ JETZT BESTELLEN +++ DSL-SONDERAKTION +++ NUR BIS 31.12.2005 +++

1 JAHR KOSTENLOS TELEFONIEREN!*

+++ INS GESAMTE DEUTSCHE FESTNETZ, RUND UM DIE UHR +++ INS GESAMTE DEUTSCHE FE

* 1&1 DSL-Sonderaktion: 1 Jahr kostenlos rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren mit der 1&1 Phone FLAT (exklusiv für Privatkunden), im 2. Jahr nur 9,99 €/Monat. 1&1 City-FLAT für 4,99 €/Monat (in 22 deutschen Großstädten verfügbar) oder 1&1 Deutschland-FLAT für 9,99 €/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 DSL-Netzanschluss, z.B. 1&1 DSL 6.016 für 24,99 €/Monat (ohne Bereitstellungsgebühr). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone-Box für 29,99 €. Hardwarepreise gelten zzgl. 9,60 € Versandkostenpauschale. Norton Internet Security TM 2005 Online können Sie 6 Monate kostenlos testen (Kündigung jederzeit während der Testmonate, danach 4,99 €/Monat.). Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt jeweils 24 Monate. Diese Angebote gelten für alle, die in den letzten drei Monaten keine 1&1 DSL-Kunden waren und bei Neuanmeldung zu 1&1 DSL.



0180 / 5 60-54 05 (12 ct/Min.)

www.1und1.de/dsl

1&1

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(-)	NEU	F.E.A.R.
2	(2)	-	Half-Life 2
3	(-)	NEU	Age of Empires 3
4	(1)	▼	GTA San Andreas
5	(5)	-	Call of Duty
6	(-)	NEU	Counter Strike Source
7	(3)	▼	Gothic 2
8	(-)	NEU	Quake 4 (dt.)
9	(4)	▼	Far Cry (dt.)
10	(9)	▼	NfS Underground 2
11	(-)	NEU	Civilization 4
12	(6)	▼	C&C Generäle
13	(12)	▼	Warcraft 3
14	(11)	▼	Schlacht um Mittelerde
15	(13)	▼	Diablo 2

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser Mehrspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	-	Counter Strike Source
2	(2)	-	Battlefield 2
3	(3)	-	World of Warcraft
4	(4)	-	Call of Duty
5	(7)	▲	Warcraft 3
6	(6)	-	Diablo 2
7	(5)	▼	C&C Generäle
8	(8)	-	UT 2004 (dt.)
9	(9)	-	Age of Empires 2
10	(10)	-	Battlefield 1942

Top 10 Deutschland

1. Call of Duty 2
2. Age of Empires 3
3. Civilization 4
4. Star Wars: Battlefront 2
5. F.E.A.R.
6. World of Warcraft
7. Fußball Manager 2006
8. Age of Empires 3 (Limited Edition)
9. The Movies
10. FIFA 2006

Quelle: 

FIFA, NHL, Pro Evolution Soccer, NBA: Spielen Sie Sportspiele häufiger solo gegen den PC oder im Mehrspielermodus?

Zuerst solo, dann Multiplayer **13%**
Solo als Training für Multiplayer **7%**
Ausschließlich Multiplayer **2%**
Ausschließlich solo **20%**
Spiele keine Sportspiele **58%**

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

JUGENDSCHUTZ

Will die Regierung jetzt Spiele verbieten?

Die Parteien CDU/CSU und SPD bilden unter Kanzlerin Angela Merkel die neue Bundesregierung. In dem gemeinsam beschlossenen Koalitionsvertrag sind nun für Spieler sehr merkwürdige Punkte bezüglich Jugendschutz aufgetaucht. Die aktuellen Regelungen seien „angesichts der rasanten Entwicklung im Bereichs der Neuen Medien noch nicht ausreichend, um den wachsenden Gefährdungen junger Menschen auf dem Mediensektor wirksam entgegenzutreten", heißt es auf Seite 106. Unter anderem über ein „Verbot von ‚Killerspielen'" wollen die Politiker vorrangig sprechen. Das Unwort „Killerspiele" tauchte zum ersten Mal im Zusammenhang mit dem Schulmassaker in Erfurt 2002 auf. Welche Spiele die Verantwortlichen damit genau meinen, bleibt weiterhin unklar.



AN DIE MACHT Von links: Edmund Stoiber (CSU), Angela Merkel (CDU), Franz Müntefering (SPD) und Matthias Platzeck (SPD).

FOTO: CDU

CALL OF DUTY 2 Ein „Killerspiel", das verboten werden sollte?

TRILOGY STUDIOS

Neues Entwicklerteam am Start

Im kalifornischen Santa Monica gründeten drei Herren das neue Entwicklerstudio Trilogy: Mark Skaggs, Michael Pole und Rick Giolito. Auch wenn Ihnen diese Namen womöglich wenig sagen, deren Spiele dürften Sie kennen. Mit dabei: die **Command & Conquer**-Reihe, **Schlacht um Mittelerde**, diverse **Medal of Honor**-Spiele, **Chronicles of Riddick**. Laut dem US-Magazin Gamespot tüftelt Trilogy inzwischen an einem Spiel, das die Genres Ego-Shooter und Rollenspiel kombinieren soll – auf Basis der aktuellen **Unreal**-Technik.

INTERVIEW MIT DIRK P. HASSINGER

„13.700 Uploads konnten wir nachweisen."



DIRK P. HASSINGER ist Board Chairman bei Zuxxez

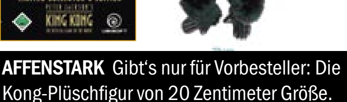
Zuxxez hat im September mithilfe der Firma Logistep tausende von Raubkopierern ausfindig gemacht, die **Earth 2160** in Internet-Tauschbörsen anboten.

PC Games: Was verbirgt sich hinter der Firma Logistep?

Hassinger: „Logistep ist ein Anti-Piracy-Unternehmen, das gegen Gebühr Internet-Tauschbörsen und FTP-Seiten nach Urheberrechtsverletzungen absucht. Eine gutachterlich geprüfte Scan-Software ermittelt dabei unter Aufsicht von zwei Zeugen, wann ein User mit welcher IP-Adresse welchen Dateninhalt angeboten hat. Für **Earth 2160** konnten so 13.700 Uploads nachgewiesen werden."

PC Games: Wie ist die weitere Vorgehensweise?

Hassinger: „Logistep gibt die ermittelten Daten an eine von uns beauftragte Anwaltskanzlei weiter, die daraufhin Anzeige bei der zuständigen Staatsanwaltschaft erstattet. Sobald die Namen der Beschuldigten feststehen, werden diese von der Staatsanwaltschaft angeschrieben und zu einer Schadenersatz- und Gebührenzahlung in Höhe von 200 Euro aufgefordert. Mit diesem vereinfachten Verfahren sind wir bislang sehr zufrieden. Zudem erhalten wir eine schriftliche Unterlassungserklärung der Beschuldigten. Werden diese erneut straffällig, kommt es zur Klage."

AFFENSTARK Gibt's nur für Vorbesteller: Die Kong-Plüschfigur von 20 Zentimeter Größe.



HÖREN STATT LESEN Dem neuen X3 liegt ein Hörbuch auf DVD bei.

BLICKFANG Zieht zahlose neidische Blicke auf sich: Der Inhalt der Collector's Edition.



DICKES DING In der Collector's Edition von City of Villains stecken sieben detaillierte Figuren.



MINI-PETS Zwei der drei exklusiven Schoßtiere aus WoW.



FAST VERGRIFFEN Der seltenen Collector's Edition von Guild Wars liegt ein Headset bei, das bei der Kommunikation in den PvP-Gefechten sehr hilfreich ist.

Die volle Packung

Sie sind groß, prall gefüllt und machen sich gut im Regal: Vorhang auf für die zehn aktuell schönsten Sammlereditionen von Computerspielen.

GESTANDENER RITTER

Das ist Kerberus, von Beruf Ritter und Beilage der Gold Edition von Die Siedler: Das Erbe der Könige.



Vielerorts wird die selige Weihnachtszeit von einer dramatischen Frage überschattet: was diesmal schenken? Um Ihnen bei der Entscheidungsfindung zu helfen, haben wir zehn aktuelle Spiele herausgesucht, die in einer Spezialedition erschienen sind und sich bestens als Geschenk eignen.

1 Age of Empires 3

Vorsicht beim Heben der Packung: Die **Collector's Edition** des Echtzeit-Strategiespiels enthält viel Stoff und ist entsprechend schwer. Das gebundene Buch **The Art of Empires** umfasst 210 Seiten und illustriert mittels farbigen Zeichnungen den künstlerische Werdegang des Spiels. Einen Blick hinter die Kulissen gewährt die Making-of-DVD. Ebenso im Paket: Der Soundtrack, ein Poster und das offizielle Lösungsbuch. Noch Wünsche?
Preis: ca. 65 Euro

2 World of Warcraft

Die edelste der hier aufgeführten Editionen ist zweifellos die von **World of Warcraft**. Sie ist gleichzeitig die teuerste, was auch damit zusammenhängt, dass man sie in Geschäften nicht mehr bekommt. Interessierten empfiehlt sich ein Besuch im Ebay-Auktionshaus, wo die fast drei Kilogramm schwere **Collector's Edition** für einen Durchschnittspreis von 150 Euro gehandelt wird. Und das steckt drin: Eine „Hinter den Kulissen"-DVD in englischer Sprache; eine Anleitung, vom Blizzard-Team signiert; eine Weltkarte aus Stoff; die Soundtrack-CD mit Bonus-Stücken; ein 208 Seiten starker Bildband. Damit nicht genug: Besitzer der Edition können im Spiel drei exklusive Schoßtiere aktivieren.
Preis: variiert.

3 Guild Wars

Die gewöhnliche **Guild Wars**-Fassung ist zum Auslaufmodell geworden, an ihre Stelle tritt: die **Special Edition**. Darin finden Sie eine CD mit Bonusmaterial, eine Weltkarte der Fantasy-Umgebung Tyria sowie die zweite Ausgabe des Buches **The Art of Guild Wars** mit Konzeptzeichnungen. Außerdem verfügbar: Ein Code, der Fertigkeiten und Rüstungsteile freischaltet. Fast überall ausverkauft ist die große **Collector's Edition**. Dieser liegt neben der Soundtrack-CD und der gebundenen ersten Ausgabe des Artwork-Buches auch ein Headset bei. Interessiert? Dann schnell: Im Media Markt wurden letzte Exemplare gesichtet.
Preis: Special Edition ca. 45 Euro, **Collector's Edition** ca. 80 Euro

4 City of Villains

Kommt im selben XXL-Format wie die **Collector's Edition** von **Guild Wars**: die Box zum Online-Spiel rund um Superschurken. Aufs Headset wurde verzichtet, dafür liegen in der Packung sieben hübsche und hundertprozentig Setzkasten-kompatible Figuren. Die Karte der Spielwelt Rogue Isles ist auch in der normalen Fassung vorhanden, nicht aber das Heftchen mit Zeichnungen. Die restlichen Extras beschränken sich aufs Spiel: Der Code der **DVD-Collector's Edition** lässt Ihren Helden in ein exklusives Kostüm mit Brust-Emblem von Arachnos schlüpfen.
Preis: ca. 60 Euro

5 X3: Reunion

X3 ist ein Sciencefiction-Spiel mit starkem Wirtschafts-Part. Auch der Inhalt der **Collector's Edition** geht mit der Zeit: Hier ist kein Buch in der Packung, sondern ein Hörspiel von Helge Kautz auf DVD. Es handelt sich um die Farnham-Legende, dem offiziellen **X**-Roman. Obendrauf gibt's einen Kalender mit zwölf Motiven aus dem **X**-Universum plus Soundtrack. Das farbige 120-Seiten-Handbuch ist auch in der normalen Fassung enthalten.
Preis: ca. 55 Euro

6 Die Siedler 5

Würde die **Gold Edition** des Aufbau-Strategiespiels nur Hauptprogramm samt Add-ons **Nebelreich** und **Legenden** bieten, sie käme nicht in dieser Liste vor. Doch da ist mehr: Der schwarze Ritter Kerberos als Figur zum Anfassen, dazu der Soundtrack mit rund 60 Minuten Spieldauer. Durch einen Produktionsfehler ist Kerberos in einigen Spielboxen unbemalt. Ubisoft verspricht einen kostenlosen Umtausch, erwähnt aber im selben Atemzug, dass der Albino den Sammlerwert erhöhe …
Preis: ca. 50 Euro

7 The Movies

Wer zehn Euro mehr zu zahlen gewillt ist, bekommt mit der **Premieren Edition** von **The Movies** zwei Extras: eine Soundtrack-CD sowie weitere Kostüme für die Schauspieler. Die Packungen sind bis auf leichte Unterschiede in der Hintergrundfarbe identisch.
Preis: ca. € 55,-

8 Black & White 2

Zuerst die gute Nachricht: Freuen Sie sich über eine Making-of-DVD und einen Tiger als exklusive Figur in der **Collector's Edition** des göttlichen Aufbau-Strategiespiels! Jetzt die schlechte Botschaft: Die Version ist in Deutschland nicht erhältlich und muss aus dem Ausland bezogen werden.
Preis: ca. 50 Euro

9 King Kong

Ab 7. Dezember ist die limitierte **Collector's Edition** des Action-Spiels erhältlich. Ihr Inhalt: Eine DVD mit einem Making-of und Konzeptzeichnungen des Künstlers Michel Ancel, der auch an **Beyond Good & Evil** mitwirkte. Wer die Sammleredition im Ubisoft-Shop vorbestellt, erhält als Extra eine Kong-Plüschfigur von 20 Zentimeter Größe.
Preis: ca. 50 Euro

10 Starship Troopers

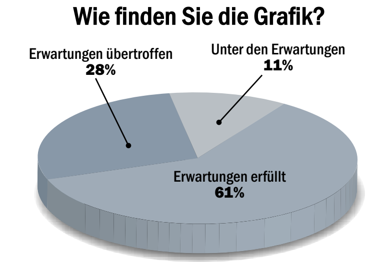
Was für ein Service! Die **Special Edition** von **Starship Troopers** ist keinen Cent teurer als die reguläre Version, wurde aber um eine Reihe von Extras bereichert: CD mit Interview, Making-of und Bildmaterial. Schön ekelig: Ein Heftchen zeigt die PC-Käfer in Großaufnahme.
Preis: ca. 50 Euro (tw)



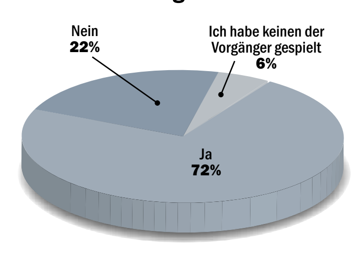
Der Leserreport

Age of Empires 3 ist mittlerweile einen Monat auf dem Markt. Wie ist das Strategieepos bei den Spielern angekommen? PC Games hat über 400 Leser dazu befragt.

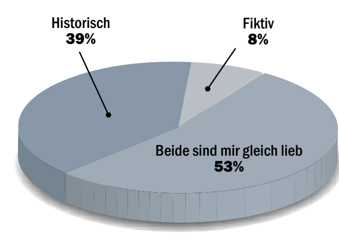
Wie finden Sie die Grafik?



Ist das alte Age-Flair für Sie erhalten geblieben?



Bevorzugen Sie ein fiktives oder historisches Szenario?



Zwei Wochen lang führten wir auf unserer Webseite eine Umfrage mit 51 Fragen zu **Age of Empires 3** durch. Wir haben für Sie die wichtigsten Ergebnisse genau analysiert.

Prestigeprojekt Grafik

Die von den Entwicklern vorab veröffentlichten Screenshots sorgten für eine riesige Erwartungshaltung. Sieht **Age of Empires 3** wirklich so gut aus oder sind die Bilder von den Entwicklern geschönt worden? Die Antwort lautet: Die Leser halten die Grafik tatsächlich für erstklassig. 61 Prozent der Befragten geben an, dass ihre Erwartungen erfüllt wurden. 28 Prozent sagen, dass ihre Erwartungen sogar übertroffen wurden. Die überwiegende Mehrheit ist außerdem der Meinung, dass die Grafik selbst dann klasse aussieht, wenn der Überbeleuchtungseffekt (HDR) abgeschaltet ist. Trotzdem wünschen sich viele Radeon-Besitzer, dass HDR auch für ihre Grafikkarten unterstützt wird. Wettereffekte und Bugwellen für Schiffe belegen Platz zwei und drei auf der Verbesserungswunschliste.

Knackpunkt Kampagnen

Die drei Kampagnen bekommen von unseren Lesern mehrheitlich gute, aber keine sehr guten Noten. 57 Prozent der Befragten sind mit den Kampagnen insgesamt zufrieden, 21 Prozent nicht. Über die Hälfte gab an, dass die fiktiven Charaktere unglaubwürdig seien. Wäre ein historisches Szenario also besser gewesen? Zwei Fünftel der Leser beantworten die Frage eindeutig mit ja, über die Hälfte können sowohl mit einer historischen als auch fiktiven Storyline leben. Nur knapp acht Prozent votieren für ein komplett erfundenes Szenario. Die Frage, ob eine Mischung aus beiden besser sei, ging unentschieden aus. Fazit: Ein historisches Szenario kommt insgesamt besser an. Eine fiktive Geschichte ist zwar auch in Ordnung, jedoch müssen Hintergrund und Charaktere dabei unbedingt glaubwürdig sein.

Single- oder Multiplayer?

Wird **Age of Empires 3** eher im Einzel- oder im Mehrspielermodus gespielt? 38 Prozent der Befragten verraten, dass sie hauptsächlich den Multiplayer-Modus nutzen, 43 Prozent bevorzugen die Singleplayer-Variante – beinahe Gleichstand. Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen steht für die Leser im Einzelspielermodus die Kampagne nicht im Fordergrund. Die Sofortgefechte gegen KI-Gegner sind deutlich beliebter. Wie sieht es im Mehrspielermodus aus? 39 Prozent der Spieler bewerten mit „Sehr gut", 34 Prozent mit „Gut" und etwa 18 Prozent geben die Note „Befriedigend". Nur etwa jeder Zehnte beurteilt den Multiplayer-Modus mit „Ausreichend" oder schlechter. Ein großer Kritikpunkt ist das Internetportal Ensemble Studios Online (ESO). Die Server fielen in den ersten Wochen wiederholt aus, Siegpunkte vieler Partien wurden nicht registriert. Läuft ESO aber einmal, sind die meisten Spieler mit den gebotenen Funktionen relativ zufrieden. Ein paar Wünsche sind jedoch noch offen (siehe Extrakasten „Verbesserungsvorschläge").

Änderungen im Spieldesign

Die Entwickler haben im dritten Teil neue Spielelemente eingefügt oder alte Mechanismen verändert. So sind Handelsrouten und Heimatstädte hinzugekommen, Scouts – eine Art Helden – stehen in allen Spielmodi zur Verfügung. Steine als Rohstoffe sind entfallen, Erfahrungspunkte als Ersatz aufgetaucht. Kommt das bei den Spielern an? Die Bilanz der Umfrage fällt positiv aus: Eine überwältigende Mehrheit begrüßt Handelsrouten, Heimatstädte sowie den neuen Rohstoff Erfahrungspunkte. Der Verlust der Steine fällt den meisten Spielern kaum auf. 71 Prozent der Befragten befürworten sogar die neuen Fabriken, welche unendlich viele Ressourcen produzieren. Weniger beliebt sind die Scouts. Zwar empfinden rund ein Viertel die neuen Einheiten als sehr sinnvoll, 62 Prozent der Leser halten die Figuren aber nur in wenigen Situationen für zweckmäßig, zum Beispiel als Aufklärer während der Aufbauphase.

Drahtseilakt Balancing

Sind alle Völker und Einheiten vernünftig ausbalanciert? Gibt es übermächtige Parteien? 92 Prozent unserer Leser sind der Meinung, dass die Völker bestens austariert sind. Eine Über-Einheit wollen nur sechs Prozent ausgemacht haben; selbst diese Minderheit ist sich nicht einig, welche das sei. Ob Kanonen, Doppelsöldner oder Reiter, fast jeder Befragte verdächtigt eine andere Einheit. Fazit: Bislang hat sich noch keine Über-Einheit oder -Partei klar herauskristallisiert. Nur die Osmanen stehen im Verdacht, im Spielverlauf zu stark zu sein. Das glauben auch die deutschen Topspieler André Wagner, bekannt als n!RAPTOR.HoRRoR (s. Interview, S. 30), und Marlon Welter alias [TmG]Xzanthor. (oh)

Die kompletten Umfrageergebnisse finden Sie auf www.pcgames.de unter Webcode: 23HZ

Verbesserungsvorschläge

Damit der Mehrspielermodus besser und vor allem ligatauglicher wird, wünscht sich die Spielergemeinde Änderungen – hier die wichtigsten.

1. ESO soll stabiler werden
In den ersten Wochen kam es beim Internet-Portal Ensemble Studios Online (ESO) immer wieder zu Verbindungsabbrüchen.

2. Besseres Einheiten-Balancing
Mit steigender Spielerfahrung zeichnet sich ab, dass einige Völker, wie die Osmanen, den anderen leicht überlegen sind.

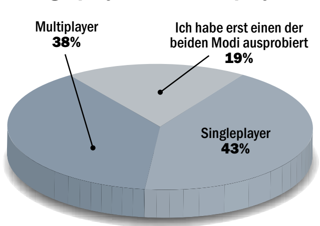
3. Rangliste (Ladder) überarbeiten
Aktuell werden auch „Custom Games" gezählt, bei denen die Möglichkeit besteht, unter Freunden den Sieger abzusprechen.

4. Beobachtermodus
Um Ligaspiele und Turniere durch Schiedsrichter besser überwachen zu können, ist ein Beobachtermodus nötig.

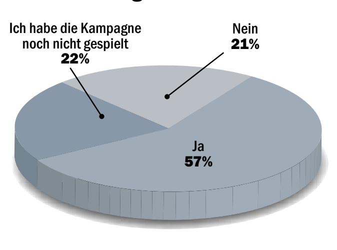
5. Multiplayer-Replay-Funktion
Clans wünschen sich diese Funktion, um Wiederholungen von Spielen gemeinsam anschauen und analysieren zu können.

6. Einheiten des Partners steuern
Verlässt ein Spieler eine Zwei-gegen-zwei-Partie, soll der allein gelassene Spieler Einheiten und Gebäude des Ex-Partners steuern können.

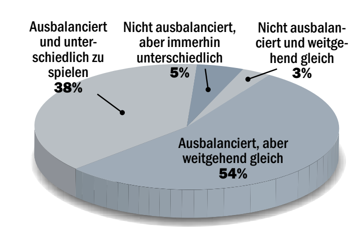
Was spielen Sie lieber: Singleplayer oder Multiplayer?



Sind Sie mit dem Kampagnenmodus insgesamt zufrieden?

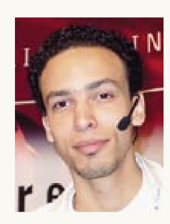


Wie finden Sie die verschiedenen Völker?



Was sagt die Online-Community zu Age of Empires 3?

PC Games hat mit drei hochkarätigen Vertretern der Online-Community über Age of Empires 3 gesprochen. Welche Wünsche hat die Spielerszene?



Alexander Albrecht
Marketing Manager
Liga: Electronic Sports League (ESL)
Webseite: www.esl-europe.net

PC Games: Was ist für den Start von **Age of Empires 3** in Sachen Ligen geplant?
Albrecht: „Wir haben bereits eine ESL Ladder gestartet. Als flankierende Maßnahme laufen ESL Starter Cups, also kleine Turniere. Je nach Entwicklung stehen die Türen dann für eine vollwertige Liga wie die ESL Amateur Series offen."
PC Games: Glaubt ihr, dass **Age of Empires 3** ein ähnliches Ligapotenzial wie **Warcraft 3** hat?
Albrecht: „**Warcraft 3** hat sich im E-Sport etabliert, **Age of Empires 3** ist dagegen neu und technisch auf höherem Niveau. Ob sich **Age of Empires 3** durchsetzt, hängt stark davon ab, wie die Entwickler auf Spielerbedürfnisse, Bugs und Balancing-Probleme reagieren."



Andreas Hefter
Schüler
Nickname: MMC | StarSky
Webseite: www.mmc4life.de

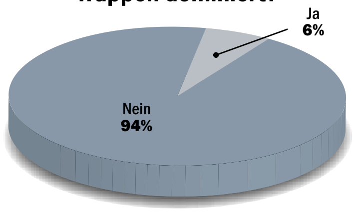
PC Games: Gefällt dir der Mehrspielermodus von **Age of Empires 3**?
Hefter: „**Age of Empires 3** macht online riesigen Spaß. Eine Eins-gegen-eins-Partie ist kurz und actionreich, der Spielstart ist im Gegensatz zu den Vorgängern wesentlich schneller. Die simple Wirtschaft lässt sich durch eine bessere Übersicht leicht verwalten, was ein wichtiges Element der **Age**-Serie ist."
PC Games: Sind die Heimatstädte gelungen?
Hefter: „Ich finde die Heimatstädte klasse, da sie den Spielfluss verbessern und bereits vor der Partie strategischen Spielraum bieten. So muss sich der Spieler vorab entscheiden, wo er den Schwerpunkt setzt: Wirtschaft, Militär oder eine Mischung aus beidem."



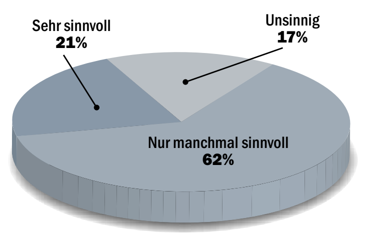
André Wagner
Zivildienstleistender
Nickname: n!RAPTOR.HoRRoR
Webseite: www.faculty.de

PC Games: Ist Age of Empires 3 gut ausbalanciert oder hast du schon Über-Einheiten gefunden?
Wagner: „Manche Völker, wie die Osmanen, sind derzeit anderen Parteien überlegen. Allerdings ist es noch zu früh, eine endgültige Aussage zu treffen. Viele Taktiken und Strategien kristallisieren sich noch heraus und so wird es sicher noch eine Weile dauern, bis sich echte Fehler im Balancing zeigen."
PC Games: Bist du als professioneller Spieler mit dem Internetportal Ensemble Studio Online zufrieden?
Wagner: „Ich sag's mal so: Wenn ESO denn mal online ist, bin ich mit dem Internetportal relativ zufrieden. Allerdings ist das aktuell nicht oft der Fall und deshalb bin ich etwas von den Ensemble Studios enttäuscht."

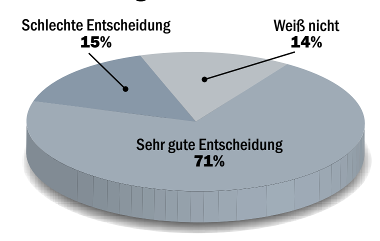
Haben Sie schon eine übermächtige Einheit gefunden, die alle anderen Truppen dominiert?



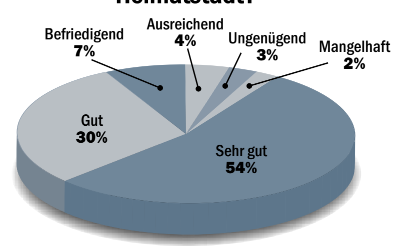
Wie sinnvoll finden Sie die Helden?



Was halten Sie von der Entscheidung, durch Handelsrouten, Fabriken, Baumwollplantagen und Mühlen alle Rohstoffe unbegrenzt verfügbar zu machen?



Was halten Sie von der Heimatstadt?



INTERVIEW MIT GREG STREET

„Es wird viele, viele Updates geben."



GREG STREET ist Game Designer bei Ensemble Studios (rechts; mit PC-Games-Redakteur Justin Stolzenberg)

PC Games: Die Helden sind im Gegensatz zu **Age of Mythology** schwach. Weshalb?
Street: „Die Epoche war der Grund. In **Warcraft 3** ist es sinnvoll, wenn sich alles um einen Helden dreht. Aber im Zeitalter von **Age of Empires 3** wäre es nur schwer vorstellbar, dass eine Person 20 bewaffnete Soldaten besiegt."
PC Games: Warum sind Mauern nicht zu besetzen?
Street: „Das konnte man noch nie in unseren Spielen. Technisch wäre die Umsetzung möglich gewesen. Es hätten sich jedoch viele Design-Fragen gestellt: Kann eine Einheit die Mauer überall betreten und was passiert, wenn ein Verbindungsstück fehlt? Wir hätten uns bei einem weiteren im Mittelalter angesiedelten Spiel mehr Gedanken darüber gemacht, denn dort spielen Mauern und Belagerungen eine große Rolle. In der Kolonialzeit nicht."
PC Games: Wieso können Spieler Tore nicht schließen?
Street: „Die Tore in **Age of Mythology** ließen Feinde niemals durch, eigene Truppen dagegen immer. Darauf bauen wir in **Age of Empires 3** auf. Es frustriert, wenn man vergisst, ein Tor zu schließen und Gegner stürmen hindurch, oder du einen Verbündeten im Chat ansprechen musst, damit er sein Tor manuell für deine Einheiten öffnet."
PC Games: Implementiert ihr die Unterstützung von Shader-Model 2.0? Es gibt sehr viele Radeon-Besitzer, die sich drüber aufregen, dass sie nicht mit Überbeleuchtungseffekten spielen können.
Street: „Uns war das Problem erst gar nicht bewusst. Wir dachten: Ob Ati oder Nvidia, das spielt keine Rolle, wenn man eine vergleichsweise gute Karte hat. Ich denke aber, wir können das Problem für alle Radeon-User lösen."
PC Games: Weshalb sind Deathmatch und Vorherrschaft die einzigen Mehrspielermodi?
Street: „Weltwunder und andere Dinge aus früheren Spielen hielten wir bei der Epoche für unpassend. Stelle dir mal vor, die Franzosen könnten in die Neue Welt marschieren und dort den Eiffelturm errichten. Wir haben außerdem eine friedliche Siegbedingung ausprobiert: Wenn der Spieler vier Handelsposten kontrollierte, startete ein Countdown. Die Testabteilung meldete jedoch Bedenken an, man könne sich durch eine solche Siegart betrogen fühlen; der Kampf soll im Mittelpunkt stehen. Wir werden uns dennoch Gedanken über eine nicht-militärische Alternative machen. Ob im Add-on oder per Patch kann ich noch nicht sagen."
PC Games: Ihr habt das Baulimit von Einheiten auf lediglich 200 gesetzt. Warum nicht höher?
Street: „Erstens führt eine zu große Zahl von Einheiten zu Performance-Problemen. Zweitens ist 200 eine Grenze, die eine Entscheidung von Spielern verlangt: Wer eine sehr große Armee errichten möchte, muss eine etwas schwächere Wirtschaft in Kauf nehmen."
PC Games: Wie wollt ihr die Multiplayer-Gemeinde langfristig unterstützen?
Street: „Wir planen Balancing-Patches und neue Features, etwa einen Hotkey-Editor mit grafischer Benutzeroberfläche. Ein Team von 14 Leuten unter meiner Leitung arbeitet gezielt an Verbesserungen – das war bei den vorherigen Teilen nie der Fall. Außerdem sollen Turniere stattfinden und viel Arbeit in Ranglisten fließen. Es wird in jedem Fall viele, viele Updates geben, mehr als bei anderen Ensemble-Spielen zuvor."
PC Games: Kannst du dir für **Age of Empires 4** eine moderne Epoche als Hintergrund vorstellen?
Street: „Ich habe kein gutes Gefühl bei dem Gedanken, ein Spiel zu entwickeln, in dem Raketen über Kilometer hinwegfliegen. Alles wäre abstrakter. Ich kann mir auch nicht vorstellen, ein Spiel im Zweiten Weltkrieg anzusiedeln, in dem die Soldaten Bäume fällen oder Wild jagen. Ich denke, das Spielsystem von **Age of Empires** müsste sich für so eine Zeitepoche grundlegend ändern."



Aufgetischt

Was tun, wenn alle Freunde für den Brettspielabend abgesagt haben? – Spielen Sie einfach Ihre Lieblingstitel am PC.

Brettspiele sind ein schöner Zeitvertreib, nur hapert es oftmals daran, die benötigte Spielerzahl zusammen an einen Tisch zu bekommen. PC-Besitzer haben es da einfacher, da es mittlerweile eine Menge Brettspielumsetzungen gibt. PC Games sagt Ihnen, welche Titel sich lohnen.

Puerto Rico

Das komplexe Wirtschaftsspiel **Puerto Rico** staubte 2002 wie **Carcassonne** im Jahr zuvor die Auszeichnung „Spiel des Jahres" ab. Bis zu vier Spieler an einem PC managen dabei jeweils eine kleine Karibikinsel, bauen diese mit Plantagen und Wirtschafsgebäuden, um damit Golddublonen zu verdienen. Gespielt wird in Runden, bei denen die Rollen der Mitspieler jedes Mal neu verteilt sind. Als Baumeister dürfen Sie beispielsweise neue Gebäude errichten, während Sie als Kapitän Ihre Waren verschiffen.

www.bhv.de
Preis: 20 Euro

Carcassone

Das „Spiel des Jahres" 2001 (Brettspielauszeichnug) gehört mittlerweile zu den Klassikern. Bei diesem taktischen Legespiel geht es darum, mithilfe von Landschaftskarten Wiesen, Klöster, Straßen und Städte anzulegen und diese für sich zu beanspruchen. Dafür setzen Sie Gefolgsleute auf die Kärtchen. Fertig gestellte Landschaftsabschnitte werden sofort gewertet. Gebaut wird mit zwei bis fünf Spielern, wobei der Computer bis zu vier Teilnehmer simulieren kann. Sogar Internetpartien sind mit **Carcassone** möglich. Auf der sehr aktiven Webseite gibt es inzwischen auch Downloads und Updates für die Collector's Box, die neben dem Hauptspiel alle Erweiterungen enthält.

www.carcassonne-online.de
Preis: 3,50 Euro (Download-Version des Basisspiels)

Catan Online Welt

Die Vorlage **Die Siedler von Catan** führte im Jahr 1995 in Deutschland zu einem wahren Brettspiel-Boom, eine PC-Umsetzung ließ nicht lange auf sich warten. Bei diesem Spiel geht es darum, eine aus Hexagonfeldern gebildete Insel zu besiedeln. Mit Zahlenplättchen versehene Felder, die an dem spielereigenen Dörfchen angrenzen, bescheren Rohstoffe, wenn die entsprechende Würfelzahl fällt. Die PC-Variante kann allerdings nicht den Charme vermitteln, der beim Handeln zwischen menschlichten Mitspielern entsteht, wenn es um Rohstofftausch geht. Inzwischen gibt es eine Internet-Variante, die mithilfe eines T-Online-Clients gespielt wird. Allerdings müssen Sie dafür ein kostenpflichtiges Abonnement erwerben. Ein kostenloses Probespielen ist jedoch möglich.

www.catan.de
Preis: 4,90 Euro monatlich

Monopoly

Kaum zu glauben, aber der „Urahn" unter den Brettspielen sorgt schon seit 1935 für Spaß. Eine interessante PC-Umsetzung ist **Monopoly Tycoon**, das ein wenig **Sim City**-Flair aufs digitale Spielbrett zaubert. Sie errichten dabei die verschiedensten Gebäude wie beispielsweise Restaurants und Kneipen auf den zuvor gekauften Straßen. Eine Partie **Monopoly Tycoon** unterstützt maximal sechs Spieler (auch über LAN und Internet). **Monopoly New Editon** ist eine eher klasssische Umsetzung, bei der sich maximal sieben Spieler am Brett tummeln, entweder gemeinsam vor einem Monitor oder über Netzwerk beziehungsweise Internet.

www.atari.de
Preis: 10 Euro

Wer wird Millionär - Vierte Edition

15 Fragen und am Schluss winkt ein Millionengewinn: Die von Günther Jauch moderierte RTL-Frage-Show erfreut sich nach wie vor beachtlicher Popularität. Auch das gleichnamige Brettspiel ist gerade bei geselligen Anlässen beliebt. Bei der PC-Umsetzung strengen ein bis vier Spieler in der mittlerweile vierten Edition ihr Gehirnschmalz an und beweisen ihr Allgemeinwissen. Die Fragen und Antworten werden zwar nicht von Herrn Jauch persönlich, dafür aber vom Synchronsprecher von Tom Hanks akkurat vorgetragen.

www.eidos.de
Preis: 10 Euro

Trivial Pursuit Unlimited

Bei dem Ratespiel ohne Geldgewinn beantworten bis zu sechs Teilnehmer Fragen aus fünf verschiedenen Themengebieten (Unterhaltung, Sport, Wissenschaft und Technik, Persönlichkeiten, Geschichte). Neben dem klassischen Spiel gibt es zwei weitere Modi, in denen Sie zum Beispiel um Punkte wetten oder als Spieler Stufe für Stufe aufsteigen.

www.atari.de
Preis: 35 Euro

Mah Jongg

Mah Jongg ist ein chinesisches Gesellschaftsspiel, das etwa um 1920 den Weg aus seiner Heimat nach Amerika und später Europa gefunden hat. Bis zum heutigen Tag haben sich viele verschiedene Varianten und Spielweisen des Legespiels mit mehreren Ebenen entwickelt. Aktuell gibt es sogar einen Fantasy-Ableger namens **Fantasy Mah Jongg**.

www.bhv.de
Preis: 10 Euro

Brettspiele 3

Für wenig Geld erhalten Sie gleich zwanzig verschiedene Vollversionen und jede Menge Demos in der Sammlung von Purple Hills. Die Programe sind allesamt recht simpel gehalten, reichen aber aus, um beispielsweise in der Mittagspause mal schnell eine Partie Schiffe versenken, Schach oder Sokoban zu spielen.

www.purplehills.de
Preis: 10 Euro

Diplomacy

Im Brettspielklassiker **Diplomacy** kämpfen Sie um die Vorherrschaft in Europa zu Anfang des 20. Jahrhunderts. Die Regeln der PC-Version sind eins zu eins umgesetzt und nicht übermäßig kompliziert. Die verschiedenen Tutorials sind allerdings langatmig und textlastig, was den Neueinstieg unnötig erschwert. **Diplomacy**-Fans finden sich jedoch schnell zurecht. Einmal eingespielt, offenbart sich ein kurzweiliges Strategiespiel auf Seiten von England, Frankreich, Deutschland, Russland, Österreich-Ungarn, Italien oder des Osmanisches Reichs. Das Schließen und Brechen von Bündnissen sowie von Verträgen spielt dabei eine zentrale Rolle. Gekämpft wird ganz gemütlich in Runden.

www.diplomacy-pcgame.com
Preis: 35 Euro

Fritz 9

Ihr bester Freund schlägt Sie im Schach stets in maximal acht Zügen? Dann sollten Sie heimlich am PC trainieren. Auch in der neunten Auflage schafft es die **Fritz-Serie** wieder mühelos an die Spitze der Schachsimulationen. Video-Lehrgänge helfen Schachneulingen, während sich erfahrene Spieler mit Taktiktraining und Eröffnungszügen diverser Großmeister befassen. Abwechslung bieten die Spielmodi Räuberschach (Verlust des Königs beendet die Partie nicht) sowie Chess960 (Offiziersstellungen werden ausgelost). Faktisch konkurrenzlos gut!

www.chessbase.de
Preis: 50 Euro

(sw)



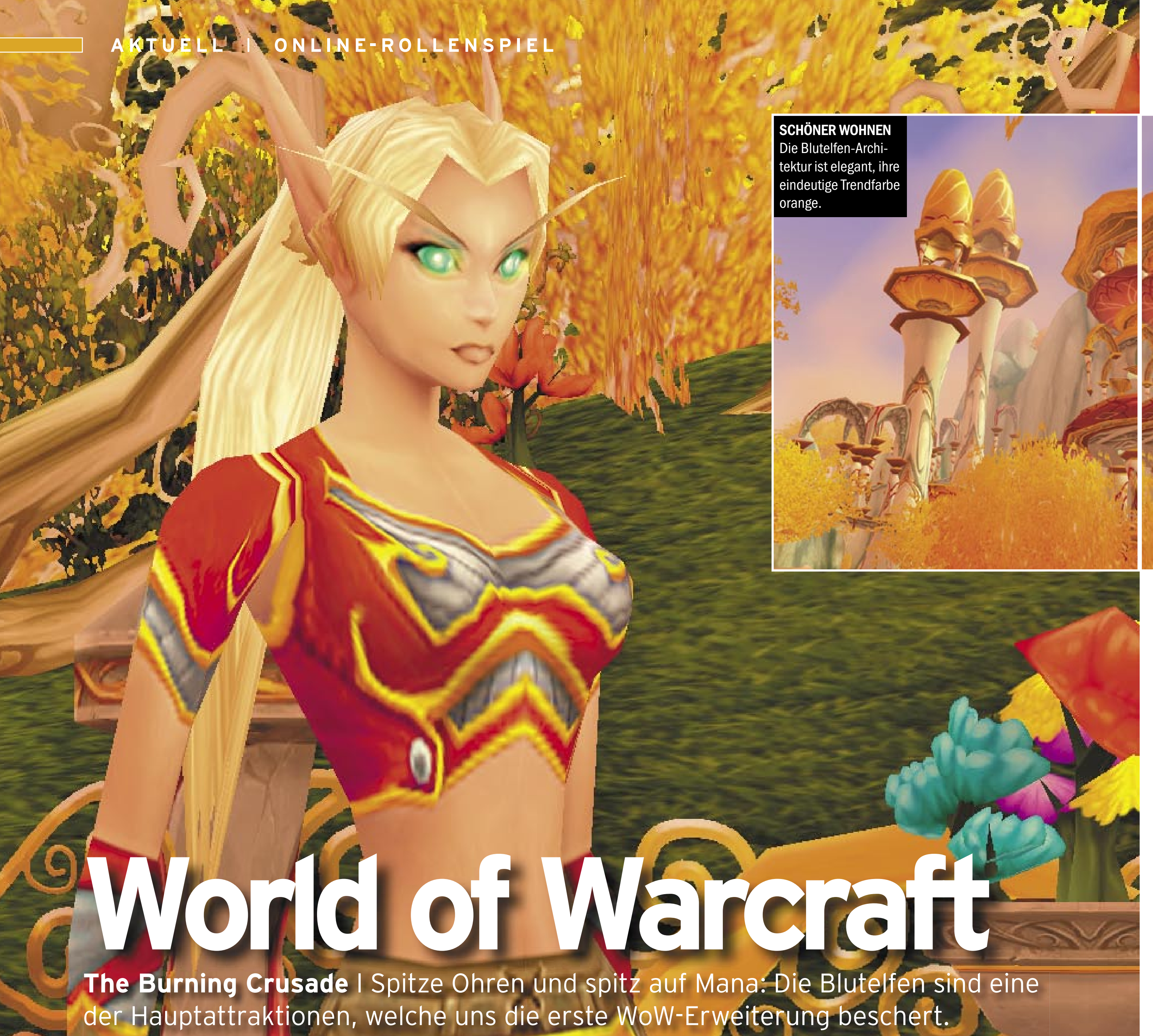
VERSCHACHTELT Der Klassiker **Carcassonne** ist mittlerweile in vielen verschiedenen Varianten für den PC erhältlich.



ZWECKMÄSSIG Das unspektakuläre Spielbrett täuscht – **Diplomacy** besitzt enorm taktischen Tiefgang.

BRETTSPIELE 3 Brettspielumsetzungen wie hier „Schiffe versenken" gehören zu den grafischen Schlusslichtern. Trotzdem ganz nett zum Spielen für zwischendurch.

PC GAMES 01/06



World of Warcraft

The Burning Crusade | Spitze Ohren und spitz auf Mana: Die Blutelfen sind eine der Hauptattraktionen, welche uns die erste WoW-Erweiterung beschert.



SCHÖNER WOHNEN Die Blutelfen-Architektur ist elegant, ihre eindeutige Trendfarbe orange.



ES WIRD HÖCHSTE ZEIT Drachen als Wachen für die Höhlen der Zeit. Durch die Erweiterung werden diese Instanzen in Tanaris endlich begehbar und erlauben ...



HILLSBRAD VON GESTERN ... historische Abenteuer in der **Warcraft**-Vergangenheit.

Die beiden Polizeibeamten, die neben dem Halleneingang des Anaheim Convention Centers Platz genommen haben, gähnen vornehm. Es ist ein lieblicher Freitagnachmittag in Südkalifornien und für die Ordnungshüter gäbe es sicher unerquicklichere Jobs, als ein Auge auf die knapp 8.000 Blizzcon-Besucher zu haben. Ninja-Looter sind wohl zu Hause geblieben, auf Blizzards erster Fan-Convention tummeln sich wohl erzogene Mitmenschen. Die Sorte, welche einem in **World of Warcraft** unaufgefordert Stärkungszauber im Vorbeigehen spendet. Hier trifft sich die weiße Mittelklasse, Twentysomethings und ältere Semester, ein Pärchen schiebt verträumt den Kinderwagen mit seinem Level-1-Nachwuchs vor sich her.

120 Dollar hat eine Eintrittskarte für die zweitägige Blizzcon gekostet. Das ist viel Geld, zumal die Besucher auch Anreise und Übernachtung bezahlen müssen. So wie der gemütliche Typ aus Ohio, der tagelang mit der Bahn angereist ist, weil seine Frau das Fliegen nicht verträgt.

Blizzcon als Urlaubsersatz? Im Prinzip ja: Die Nachfrage war so groß, dass alle Tickets bereits im Vorverkauf weggingen. Außerdem ist um die Ecke noch das kalifornische Disneyland, damit man auch den freien Sonntag rumkriegt. Blizzard ließ sich freilich nicht lumpen: So ziemlich alles, was im **World of Warcraft**-Entwicklungsteam Rang und Namen hat, stellte sich zwei Tage lang den Fans, hielt Vorträge, beantwortete Fragen. Es gab außerdem Menschen in Kostümen, Spieleturniere, drollige Wettbewerbe wie „Beste Soundeffekt-Nachahmung" – und vor allem Blutelfen für alle.

Neue Rassen zum Anfassen

Die Startzone eines neuen Horde-Volkes war für alle Blizzcon-Besucher antestbar, auch wenn die Schlangen-Anstehzeit meist länger als die gewährte Spieldauer war. Dem Enthusiasmus schadete es nicht: Elfen sind gut, skrupellose Manasüchtige Elfen noch besser. Nicht nur wegen des Babe-Faktors der holden Blutelfen-Weiblichkeit reizen die „Neuen" zum Ausprobieren. Horde-Völker sind bislang mit eher deprimierenden Startregionen wie dem schroffen Durotar und dem düsteren Tirisfal geschlagen. Allenfalls die lieblichen Weidegründe der Tauren haben Ansichtskarten-Kaliber, aber nicht jeder will ein aufrecht gehendes Rindvieh spielen. Daheim bei den Blutelfen in Quel'Thalas erwarten uns jedenfalls viel Grün und elegante Architektur, bei der die Farben Rot und Orange dominieren.

Die Katze beziehungsweise die Blutelfen aus dem Sack gelassen, das hatten die Blizzard-Obrigen in ihren Eröffnungsreden.

„Wir wollten unbedingt eine hübsche Horde-Rasse haben."



ROB PARDO, Vice President of Game Design bei Blizzard



JEFF KAPLAN, Lead Designer bei Blizzard

PC Games stellte einem aktuellen (Jeff Kaplan) und einem früheren (Rob Pardo) Chefdesigner von World of Warcraft brennende Fragen zu The Burning Legion und weiteren WoW-Entwicklungen.

PC Games: **The Burning Legion** ist der erste Expansion-Pack für **World of Warcraft**, aber wohl kaum der letzte?
Pardo: „Wir haben von anderen massiven Online-Spielen gelernt, wie wichtig es ist, dass du deinem Spiel immer wieder Dinge hinzufügen kannst und es so interessant hältst. Viele unserer Entscheidungen bei Klassensystem, Talenten oder Gegenständen trafen wir unter Berücksichtigung des Konzepts, über die Jahre hinweg Erweiterungen zu haben."
PC Games: Warum stoßen ausgerechnet die Blutelfen zur Horde?
Kaplan: „Zum einen sind sie eine bestehende **Warcraft**-Rasse und spielten eine wesentliche Rolle bei **Warcraft 3: The Frozen Throne**. Wir haben so eine Art Master-Plan, wo **World of Warcraft** in den nächsten fünf bis zehn Jahren hin soll, wie wir das Spiel erweitern wollen. Und das ist eine der wichtigen Rassen, die wir unbedingt ins Spiel bekommen wollten. Wir wollten auch unbedingt eine hübsch aussehende Rasse auf Seiten der Horde haben. Wenn wir die bestehenden Völkern zwischen Horde und Allianz vergleichen, fällt auf, dass es bei der Allianz viel mehr attraktive Charaktere gibt. Wir wollen nicht nur, dass die Spielfiguren der Blutelfen schön aussehen, sondern auch deren Heimatgefilde. Die werden sich ganz deutlich von Durotar oder Tirisfal abheben."
PC Games: Habe ich auch etwas davon, wenn ich keinen neuen Charakter anlegen will?
Kaplan: „Wir werden auch Missionen hinzufügen, welche die alten und neuen Rassen miteinander verbinden. Übrigens wird nicht der gesamte Outland-Bereich für die Charakter-Höchststufe ausgelegt sein, es geht schon etwa im 50er-Bereich los."
PC Games: Seid ihr euch sicher, dass trotz der langen Entwicklungszeit keine neuen Klassen dazu kommen?
Pardo: „Derzeit planen wir nicht, weitere Klassen hinzuzufügen, aber es wird neue Spielmechaniken bei den bestehenden Figuren geben. Dir ist vielleicht aufgefallen, dass die meisten Klassen derzeit etwa ab Level 40 keine neuen Zaubersprüche oder Fertigkeiten mehr erhalten. Wir wollen daher wirklich viel Zeit reinstecken, um sie weiterzuentwickeln, denn für uns sind sie noch nicht ganz fertig."
PC Games: Was wurde eigentlich aus den schon länger angekündigten, aber noch immer nicht finalisierten Helden-Klassen?
Pardo: „Charaktere bestehender Klassen sollen in gewisser Weise Helden werden können und einige der Helden-Fähigkeiten erhalten, wie man sie vielleicht in **Warcraft 3** gesehen hat. Wir prüfen die Möglichkeiten."
PC Games: Wird man alle Ausrüstungsgegenstände mit Juwelen aufwerten können?
Pardo: „Wir fangen gerade mit der Arbeit an den Designdokumenten zu diesem Thema an und werden einige verschiedene Ansätze ausprobieren. Am Anfang werden wir es ähnlich wie in **Diablo 2** angehen, wo du Gegenstände mit freien Sockeln haben musst. Das könnte sich aber ändern, während wir daran arbeiten."
PC Games: Lassen sich einmal installierte Steine auch wieder ausbauen?
Pardo: „Wir haben darüber geredet, dass einige der Juwelentypen sich auch wieder aus den Sockeln entfernen lassen können. Es gibt aus Spieldesign-Sicht aber durchaus Gründe, warum man das den Leuten nicht erlauben will. Das ist einer der Aspekte, über die wir uns noch den Kopf zerbrechen."
PC Games: **The Burning Crusade** beschert uns Outland, welche weiteren Regionen habt ihr langfristig für **World of Warcraft** im Auge?
Pardo: „Wenn man sich die **Warcraft**-Geschichte ansieht, dann gibt es da einige naheliegende Schauplätze. Wir haben zum Beispiel noch nicht ergründet, wo die Naga herkommen, haben den Kontinent Northrend noch nicht erforscht, alle möglichen Dinge halt. Der Hauptgrund, warum wir **Warcraft** als Grundlage unseres Online-Rollenspiels wählten, war schließlich die vorhandene, reichhaltige Hintergrundgeschichte."
PC Games: Wie wollt ihr in die alten Zonen mehr Abwechslung bringen?
Kaplan: „Schon beim nächsten Patch 1.9 wird es etwas geben, das wir vorher noch nie gemacht haben: ein dynamisches, die Spielwelt änderndes Ereignis. Wir haben endlose Diskussionen darüber, was der richtige Weg ist, um die Welt zu verändern. Stormwind in die Luft jagen? Das eher weniger – lieber etwas, das neue Spielinhalte zugänglich macht. Deshalb die ganze Geschichte der Ahn'Qiraj, was es mit dieser Rasse auf sich hat, ein sich entwickelnder Handlungsfaden. Es wird eine Server-weite Quest geben, bei der Horde und Allianz sich verbünden müssen, um die Tore in Silithus zu öffnen. Das wird auf jedem Server ein einmaliges Ereignis sein, das zwei brandneue Gebiete öffnet. Es hängt von den Spielern ab, wann genau das passieren wird. Das ist die Art von Welt-Event, wie sie uns gefällt."

Wachstum: 40 Fakten zur World-of-Warcraft-Erweiterung

Blutige Elfen, fliegende Reittiere, erhöhte Charakterstufe: Das erste Informationskonzentrat enthält alles, was Sie über die Zukunft von World of Warcraft wissen müssen.

Rassen

1. Horde-Neuzugang: Blutelfen
2. Früher auch als Hochelfen bekannt, wurden einst aus der Allianz geschmissen
3. Blutelfen-Rassenfähigkeit Nr. 1: Mana Tap (Mana bei Gegnern absaugen und in einer Arkanenergie-Sphäre speichern)
4. Blutelfen-Rassenfähigkeit Nr. 2: Arcane Torrent (Gespeicherte Energie freisetzen, Gegner können zwei Sekunden lang nicht zaubern, Blutelf bekommt Mana gutgeschrieben; für Krieger und Schurken gibt es Wut- beziehungsweise Energie-Gewinn)
5. Blutelfen-Tanzanimation: der Twist
6. Allianz-Neuzugang: kommt sicher; Identität noch nicht enthüllt

Charakter-Entwicklung

7. Anhebung der Charakter-Maximalstufe von Level 60 auf Level 70
8. Bestehende Talentzweige mit neuen Talenten erweitert
9. Neue Zusatzfähigkeiten für alle Klassen im Bereich etwa ab Stufe 40
10. Keine neuen Klassen geplant
11. Heldenfähigkeiten für bestehende Klassen
12. Episches fliegendes Reittier „Nether Dragon" lässt sich nur in Outland einsetzen
13. Erlangung dieses Flugviehs durch Absolvierung einer komplexen Missionsserie für Level-70-Charaktere

Ausrüstung und Handwerk

14. Hunderte neuer Items, Schwerpunkt auf Premium-Ware für die höheren Charakterlevels
15. Einführung von Ausrüstungsgegenständen mit Fassungen, in die sich ähnlich **Diablo 2** Juwelen einbauen lassen, um gezielt bestimmte Boni zu bewirken
16. Neuer Beruf Juwelierschmied, der Edelstein-Fundsachen zurecht schleift, damit man sie in gesockelte Items steckt
17. Juwelierschmiede können auch Kronen, Ringe und Schmuck produzieren ...
18. ... Schmuck aber nur für den Eigenbedarf (alles andere ist verkäuflich)
19. Spezialisierungs-Fachgebiete für Schneider und Kräuterkundler

Schauplätze

20. Jeweils zwei neue Startzonen für die beiden zusätzlichen Rassen (Levelbereiche 1 - 10 und 10 - 20)
21. Blutelfen residieren in Quel'Thalas, nördlich der Pestländer
22. Ihre Newbie-Region hört auf den Namen Sunstrider Isle ...
23. ... benannt nach der Dynastie des Prinzen Kael'thas ...
24. ... und die Blutelfen-Hauptstadt Silvermoon befindet sich in Eversong Forest.
25. Erste Monstersichtungen in Sunstrider Isle: schwebende Mana-Würmer, Luchse, kleine wuselnde Killer-Bäumchen
26. Das Outland (deutsch: „Scherbenwelt") ist eine eigene Welt jenseits des Dunklen Portals
27. Von hier aus planten einst die Dämonen der Brennenden Legion die Invasion Azeroths – und schmieden schon wieder Besuchspläne
28. Zum Outland gehören auch die Ruinen der Ork-Urheimat Draenor
29. Medivhs Turm Karazhan, eine Raid-Instanz für 10 - 20 Spieler
30. Neues Schlachtfeld Hellfire-Halbinsel (Szenario bekannt aus **Warcraft 2**)
31. Instanzensammlung „Die Höhlen der Zeit" in Tanaris enthält verschiedene Kammern, die Teilnahme in **Warcraft**-Schlachten der Vergangenheit erlauben. Bisher bekannt:
32. Die Schlacht am Berg Hyjal gegen Archimonde (Letzte Mission von **Warcraft 3**)
33. Rettung des Orks Thrall aus dem (noch unter Allianz-Kontrolle befindlichen) Hillsbrad
34. Erste Öffnung des Dunklen Portals durch Medivh in Black Morass (wodurch überhaupt erst Orks nach Azeroth gelangten)

Gemischte Patch-Wohltaten

(Diese Features sollen noch vor Veröffentlichung von **The Burning Crusade** ins Spiel kommen):

35. Auktionshäuser in Großstädten, deren Angebote verlinkt sind
36. Wettereffekte wie Regen, Schnee und Sandstürme
37. Die Tore zu den Ruinen von Ahn'Qiraj in Silithus öffnen sich bei einem durch gemeinsame Spieleranstrengungen ausgelöstes Welt-Event
38. Ahn'Qiraj in Silithus enthält zwei Raid-Instanzen, die für 20 beziehungsweise 40 Charaktere große Schlachtgruppen gedacht sind
39. Verzauberer können verschiedene Öle produzieren, deren Verwendung Ausrüstungsgegenstände zeitweilig verbessert (zum Beispiel + 24 Zauberspruch-Schaden für 30 Minuten)
40. Durch das Entzaubern von epischen (purpurfarbenen) Gegenständen lassen sich Nexus-Kristalle gewinnen



SCHNITTIG Genau die richtige Schwertgröße für die neuen Erweiterungs-Schauplätze.



KATZENPFÖTCHEN Das Blutelfen-Startgebiet enthält neue Monstermodelle. Aufstrebende Newbies sind zum Beispiel hinter diesen Luchsen her.

JAHRMARKT DER EITELKEIT Wer ist hübscher, Blutelf oder Elfin? Die Ansehnlichkeit der neuen Horde-Rasse soll die Server-Populationen weniger Allianz-lastig machen.

Mike Morhaime, einer der Gründungsväter des Studios, scherzt zunächst nostalgisch herum: „Vor elf Jahren machten wir das erste **Warcraft**-Spiel mit dem Untertitel **Orcs & Humans**. Zwei Spieler konnten damals über Netzwerk oder Modem gegeneinander spielen – und wir dachten, das sei verdammt gut."

Für den Blick in die Zukunft des Online-Rollenspielgiganten **World of Warcraft** bittet er dann den leitenden Produzenten Shane Dabiri auf die Bühne. Der bringt die Massen nicht nur wegen seines eleganten Ork-Hemds zum Toben. Dabiri enthüllt erste offizielle Fakten zur **World of Warcraft**-Erweiterung **The Burning Crusade**: zwei neue Rassen, Charakterstufen-Anhebung auf Level 70, fliegendes Reittier Nether Dragon, Berufszugang Juwelenschmied, aufwertbare Ausrüstung mit Fassungen.

BLUTIGE ANFÄNGER

Auf der Blizzcon konnte man bei den Blutelfen zwischen Magier, Hexenmeister, Priester und Krieger wählen. Auch Schurke und Jäger sind als mögliche Karrierepfade im Gespräch.

Letztere verliert nur ein Fan im Publikum: „Wir lieben dich!", hört man es von den billigen Plätzen jauchzen.

Geduld, es dauert noch

Dabei gibt es einige Gründe, warum man es mit der Vorfreude nicht übertreiben sollte. Zum einen zieren sich die Blizzard-Leute noch mit Terminbekenntnissen, deuten bei Nachfragen lediglich an, dass man vor Ende 2006 nicht mit **The Burning Crusade** rechnen sollte. Und das kommt uns angesichts einiger offener grundsätzlicher Design-Entscheidungen noch optimistisch vor.

Überraschenderweise gibt es bei dieser extra zu bezahlenden Erweiterung keine neuen Klassen. Zuerst strebt Blizzard an, die vorhandenen Klassen perfekt auszubalancieren, dann erst soll es Nachwuchs geben. Klar sind die Blutelfen cool und ihre rassenspezifischen Mana-Absaugfähigkeiten machen sie wohl zum Schrecken anderer Magie-Anwender. Aber in deren Startzone hätten wir lieber etwas Frisches ausprobiert, statt bekannte Spielmechaniken von Priester, Hexenmeister & Co. zu erleben. Tröstlich: Alle vorhandenen Klassen sollen in nächster Zeit zusätzliche Fähigkeiten erhalten; das Thema Helden-Levels wurde vertagt, aber keineswegs vergessen. Und das sind Verbesserungen, die ebenso wie Wettereffekte oder verlinkte Auktionshäuser sogar noch vor Erscheinen von **The Burning Crusade** ins Spiel gepatcht werden sollen.

Warcraft-historisch vorbelastet sind die neuen Ausflugsziele. Mit den Höhlen der Zeit macht in Tanaris eine Instanzensammlung auf, welche die Teilnahme an bedeutenden Ereignissen aus der Serien-Vergangenheit erlaubt. Außerdem öffnet das Dunkle Portal seine Pforten und lässt Sie die Scherbenwelt („Outland") besuchen. Dabei handelt es sich um die zertrümmerten Überreste des Planeten Draenor, der ursprünglichen Heimat der Orks.

Der Name der Erweiterung deutet zudem an, dass die Dämonen der Brennenden Legion nach ihrer gescheiterten Invasion aus **Warcraft 3** längst nicht aufgegeben haben. Zu sehen bekam man von der Scherbenwelt nur vage Konzeptskizzen, aber das Konzept von im All treibenden Kontinentsbrocken könnte die Phantasie der Zonen-Designer zu Großartigem anregen.

HEINRICH LENHARDT

*Auch wenn der Verzicht auf neue Klassen enttäuscht: Für Millionen **World of Warcraft**-Fans wird diese ambitionierte Erweiterung dank neuer Schauplätze, Features und Rassen zum Muss. Hoffentlich eilt **The Burning Crusade** rechtzeitig herbei, um alte Fans mit Level-60-Helden vor der Langeweile zu retten.*

Entwickler: Blizzard
Anbieter: Vivendi Universal
Termin: 4. Quartal 2006

Bilder einer Ausstellung

World-of-Warcraft-Begegnungsstätte in Anaheim, Kalifornien: Die Blizzcon war eine Reise wert.



FAN-TREFFEN UNTER PALMEN Am 28. und 29. Oktober veranstaltete Blizzard seine erste Hausmesse in diesem stattlichen Tagungsgebäude.

Die Kleiderordnung war eher salopp...

... Rinderwahnsinn wurde vermieden ...

... und ein wilder Murloc besänftigt.

WARTESCHLEIFE Schlange stehen für die Blutelfen-Probefahrt.


TRADE
FIGHT
BUILD
THINK
BUILD³
ERLEBEN SIE STRATEGIE
IN EINER NEUEN DIMENSION
X³
AB 18.11 ERHÄLTLICH
AUCH IN DER SONDEREDITION
MIT HÖRBUCH UND SOUNDTRACK.
Änderungen vorbehalten
92%
PCZONE
"Diese Weltraum-Schönheit
spielt sich wie ein modernes *Elite*
und legt eine neue grafische Meßlatte."
PCZone 12/05
12+
www.pegi.info
PLAYS BEST ON ALIENWARE
GAMESLOAD
powered by T-Online
Logitech
WWW.X3-REUNION.DE
X-Romane erscheinen bei
www.paninicomics.de/videogame/
EGOSOFT
DEEP SILVER
NVIDIA
PC DVD ROM

GRUSS AUS PARIS Die Stadt der Liebe wurde anhand von Satellitenfotos akkurat im Editor nachgebaut. Hier sehen Sie die Kirche Notre Dame.

TIEFFLIEGER Zögern Sie nicht, in brenzligen Situationen Luftunterstützung per Funk anzufordern.

MARSCHBEFEHL An der Seite eines Offiziers stellen Infanteristen eine ernste Bedrohung für gegnerische Fahrzeuge dar.

Rush for Berlin

Die Panzer rollen wieder: PC Games düste nach Budapest und spielte in den heiligen Hallen von Stormregion den inoffiziellen Panzers-Nachfolger an.

Würde PC Games einen Fremdenführer über Budapest veröffentlichen, stünde nicht etwa der Burgpalast oder die Freiheitsstatue auf dem Gallertberg an vorderster Stelle, sondern der Entwickler Stormregion. Nur wenige Schritte von der pittoresken Innenstadt entfernt arbeiten die Macher der **Codename: Panzers**-Serie an ihrem neuesten Projekt **Rush for Berlin**. Grund genug für PC Games, dem 70 Mann starken Team einen Blick über die Schulter zu werfen und bei Gulasch und Rotwein Details zum inoffiziellen **Panzers**-Nachfolger in Erfahrung zu bringen.

Wie der Titel bereits erahnen lässt, dreht sich bei **Rush for Berlin** alles um den Sturm auf die deutsche Hauptstadt während der letzten Monate des Zweiten Weltkriegs. Mit der historischen Korrektheit nimmt es Stormregion dabei allerdings nicht so ernst. „**Rush for Berlin** gibt dir die Möglichkeit, die Geschichte neu zu schreiben", verrät Spieldesigner Joseph Mocsary im Gespräch mit PC Games. Im Klartext heißt das, es liegt an Ihnen, ob Amerika oder Russland den Reichstag zuerst erreicht. In der ersten Kampagne bahnen Sie sich mit der US-Armee den Weg nach Berlin, in der zweiten als Anführer der Roten Armee. Um das Wettrennen zwischen den beiden Großmächten zu gewinnen, absolvieren Sie die sieben Missionen pro Partei möglichst rasch. Schließlich drängt die Zeit. Am Ende eines Einsatzes verrät eine Landkarte, wie weit Sie vorn oder hinten liegen. Dementsprechend sollten Sie auch Ihre Armee aufstellen. Je mehr Einheiten Sie in die nächste Schlacht mitnehmen, desto weniger Zeit bleibt. Ziehen Sie hingegen nur mit einer Hand voll Soldaten und Panzern los, gibt es ein paar Bonusminuten oben drauf. Kaum ist Berlin erreicht, beginnt die dritte Kampagne, in der Sie auf Seiten der Deutschen Hitler entmachten, die Hauptstadt verteidigen und ein alternatives, friedliches Kriegsende erwirken. Das Ende des Spiels? Mitnichten! Wer alle 21 Einsätze der drei Feldzüge durchhat, schaltet die Bonuskampagne frei, die aus vier Einsätzen besteht. Den letzten durften wir in Budapest näher unter die Lupe nehmen.

Wunderschönes Paris

Mit dem Wettlauf um Berlin haben die Zusatzmissionen nichts mehr gemein. Stattdessen setzen Sie als französischer Untergrundkämpfer alles daran, die Achsenmächte aus der Grande Nation zu vertreiben. Gestritten wird ausschließlich an bekannten Schauplätzen wie Paris, das Stormregion anhand von Satellitenbildern akkurat im Editor nachbaute. Die Ähnlichkeit mit dem Vorbild ist in der Tat verblüffend. Triumphbogen, der Louvre, Champs Elysées – so gut wie jedes Wahrzeichen strotzt vor Details. Doch Zeit zum Sightseeing bleibt kaum. Denn in 15 Minuten trifft General Charles de Gaulle zu einer Ansprache vor Notre Dame ein und wir sollen die Sicherheit des künftigen Staatsoberhaupts garantieren. Da unsere Armee anfangs lediglich aus ein paar MG-Schützen besteht, klappern wir Paris nach weiteren Résistance-Anhängern ab. Natürlich nicht auf gut Glück. Die Karte verrät mögliche Rendezvous-Punkte. Im Gegensatz zu vielen anderen Echtzeit-Strategiespielen wirken die Städte in **Rush for Berlin** nicht wie ausgestorben. Autos fahren durch die Straßen und Passanten gehen ihren Geschäften nach. Bis es zu einem Feuergefecht kommt. Dann rennen die Fußgänger schreiend um ihr Leben, was die ohnehin bedrohliche Kriegsatmosphäre zusätzlich verstärkt. Unterdessen konnten wir unsere Streitmacht beachtlich aufstocken und verteilen die Männer rings um die berühmte Kirche. „Das sollte für den bevorstehenden Überfall eigentlich reichen", findet Joseph Mocsary und empfiehlt, die Soldaten zusätzlich in Feuertrupps aufzuteilen. Ein Blick auf

Die drei wichtigsten Unterschiede zu Codename: Panzers

Entwickler, Grafik und Szenario sind bei Rush for Berlin und Codename: Panzers identisch. Dennoch gibt es eklatante Unterschiede. Hier die wichtigsten.



Einheitenproduktion

Bei vielen anderen Genre-Vertretern erhalten Sie automatisch während einer Mission Nachschub. Einfluss, um welche Einheitentypen es sich dabei handelt, nehmen Sie in der Regel nicht. Ganz anders bei **Rush for Berlin**. Hier bauen Sie in der Fabrik persönlich Ihre Wunscharmee auf. Die Ressourcen dazu sind beschränkt und können nicht wieder aufgefüllt werden.



Offiziere

Statt Helden kommen bei **Rush for Berlin** Offiziere mit Spezialfähigkeiten zum Einsatz. Setzen Sie diese richtig ein, lässt sich so manch verloren geglaubte Schlacht drehen. Der Panzerkommandant erhöht beispielsweise die Panzerung seines Fahrzeugs und kann mit nur einem Schuss jedes x-beliebige Vehikel vernichten. Ein anderer Offizier repariert hingegen im Handumdrehen Einheiten.



Spähpanzer

Dieses Vehikel stellt eine der wichtigsten Einheiten in **Rush for Berlin** dar. Denn nur anhand eines Spähpanzers lassen sich Aufklärer, Bomber und Artillerieschläge ordern. Wie oft Sie den Befehl dazu geben, bleibt Ihnen überlassen. Es dauert lediglich eine Weile, bis diese Aktionen wieder „aufgeladen" sind und somit erneut zur Verfügung stehen.



WERKSTATT-TERMIN Beschädigte Panzer schicken Sie am besten zurück in die Basis. Dort werden die Stahlmonster im Handumdrehen automatisch instand gesetzt.

BASISVERTEIDIGUNG Panzer rollen auf unseren Stützpunkt zu. Wir schicken einen Raketenwerfertrupp an die Front, um die Gegner aufzuhalten.

die Uhr lässt den Atem stocken. Nur noch wenige Sekunden bis zur Ankunft des Konvois. Aus der Ferne sind bereits Motorengeräusche zu vernehmen. 3, 2, 1 – die Menschenmasse, die sich vor Notre Dame versammelt hat, beginnt zu toben und winkt de Gaulle zu, der auf einem Jeep steht. Plötzlich erscheint eine Zwischensequenz in Spielgrafik. Da! Ein Scharfschütze bezieht hinter einem Fenster Platz. Jetzt wird es ernst. Schüsse fallen, von allen Seiten stürmen deutsche Soldaten heran, Passanten werfen sich zu Boden. Hektisch weisen wir in dem Chaos unseren Soldaten Ziele zu. Nach einem packenden Gefecht sind die Attentäter geschlagen. Der General konnte gerettet werden. Puh! Das war verdammt knapp! Spielerisch erinnerte die Mission schwer an die infanterielastige Jugoslawien-Kampagne aus **Codename: Panzers - Phase 2**. „Ganz anders läuft der eigentliche Sturm auf Berlin ab", erzählt Joseph Mocsary und lädt einen Level aus dem deutschen Feldzug.

Klassischer Einheitenbau

Hierbei wird besonders deutlich, dass **Rush for Berlin** alles andere als ein **Panzers**-Aufguss ist. Den größten Unterschied stellt die Einheitenproduktion dar. Die Zeiten, in denen Sie immer wieder automatisch Nachschub erhielten, sind vorbei. Vielmehr fordern Sie neue Panzer und Infanterie persönlich an. Und das, wann immer Sie wollen. Ein Klick auf die Fabrik in der Hauptbasis verrät, welche Truppentypen verfügbar sind. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, beginnt unverzüglich der Bau und dunkler Rauch steigt aus dem Schornstein des Gebäudes. Ganz wie bei **Command & Conquer: Generäle** oder **Earth 2160**. Rohstoffe sind hingegen nicht zu fördern. Stattdessen starten Sie jede Mission mit einer vorgegebenen Anzahl an Ressourcen, die sich nur langsam von selbst wieder auffülen. So will Stormregion verhindern, dass man Einheiten sinnlos verheizt. Einen Teil Ihrer Streitkräfte können Sie übrigens in den nächsten Einsatz mitnehmen.

Offiziere statt Helden

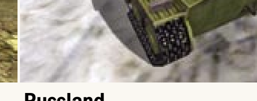
Das Missionsziel des Levels, der in der Nähe Wiens spielt, besteht darin, die eigene Basis gegen ständige Attacken der Russen zu verteidigen und das gegnerische Hauptquartier einzunehmen. Außerdem sollen Sie am Bahnhof die mächtigste Einheit des Spiels in Empfang nehmen, den Panzerkampfwagen Maus. In der Realität kam dieses gewaltige Gefährt im Zweiten Weltkrieg niemals zum Einsatz. Was ein weiteres Indiz dafür ist, dass Stormregion nicht den größten Wert auf Authentizität legt.

Die Helden der **Panzers**-Reihe schickte Stormregion in den Ruhestand. Dafür helfen Ihnen in **Rush for Berlin** Offiziere mit Spezialfähigkeiten aus der Patsche. Uns standen gleich zwei dieser Experten zur Seite. Ein Ingenieur, der automatisch Fahrzeuge in seiner Nähe repariert, und ein Panzerkommandant. Lassen Sie diesen Typen in einen Stahlkoloss klettern, steht die Attacke Dead Eye zur Verfügung. Diese zerlegt selbst einen Sherman-Tank mit nur einer Granate. Allerdings vergeht eine halbe Ewigkeit, bis dieser Angriff wieder einsatzbereit ist.

Die vier Parteien

Vier gewinnt: In Rush for Berlin ziehen Sie mit den folgenden Kriegsparteien in die Schlacht. Jede Nation bietet ein geringfügig anderes Spielerlebnis.









Amerika
Auf Seiten der USA sollen Sie Berlin vor den Russen erreichen. Dabei greifen Sie auf eine besonders starke Luftwaffe zurück.

Russland
Auch bei den Russen steht der Sturm auf Berlin an erster Stelle. Besonders hilfreich ist die zahlenmäßig überlegene Infanterie.

Deutschland
Mit den mächtigsten Einheiten des Spiels, dem Maus-Panzer und dem Tiger, verteidigen Sie Berlin vor den Alliierten.

Frankreich
In der Bonus-Kampagne bereiten Sie als Widerstandskämpfer Sabotageakte vor. Zahlenmäßig sind Sie stets unterlegen.

Bewährte Grafik-Engine

Einen sehr aufgeräumten Eindruck hinterlässt das komplett neu gestaltete Interface, das ein wenig an **Schlacht um Mittelerde** erinnert. Links befindet sich die Übersichtskarte, rechts das Befehlsmenü für die aktive Einheit. Und wie rufe ich Luftunterstützung? Joseph Mocsary liefert prompt die Antwort: „Das ist in **Rush for Berlin** nur mit einem Spähpanzer möglich. Mit ihm fordern Sie Bomber, Aufklärer und Artillerie beliebig oft an. Geben Sie also gut Acht auf dieses Baby!" Ebenfalls ein Auge sollten Sie stets auf die Versorgungsfahrzeuge werfen, die Panzer nicht nur reparieren, sondern neu aufmunitionieren. Denn die KI attackiert stets als Erstes den Nachschub, um Sie so empfindlich zu schwächen. Clever! In puncto Grafik setzt Stormregion auf eine verbesserte Version der bewährten Gepard-Engine. Besonders die Gebäude profitierten davon und wirken detaillierter als in der **Panzers**-Serie. Ansonsten konnten wir keine nennenswerten Unterschiede zum ansehnlichen „Vorgänger" erkennen.



BENJAMIN BEZOLD

Statt eines einfallslosen **Panzers**-*Klons steht uns mit* **Rush for Berlin** *ein extrem spannend inszeniertes Strategiespiel ins Haus. Am besten gefällt mir, dass Stormregion nicht krampfhaft an den historischen Vorgaben festhält. So weiß man trotz des Weltkriegs-Szenarios nicht genau, wie es am Ende ausgeht.*

Entwickler: Stormregion
Anbieter: Deep Silver
Termin: Februar 2006

INTERVIEW MIT JOSEPH MOCSARY

„Wir haben den Maus-Panzer als spielbare Einheit eingebaut."



JOSEPH MOCSARY ist Spieldesigner bei Stormregion.

PC Games: An welchen Schauplätzen spielt **Rush for Berlin**?

Mocsary: „Auch wenn es in erster Linie um die Kontrolle und Verteidigung von Deutschland geht, verschlägt es euch in viele andere europäische Länder, etwa nach Frankreich, Russland, Polen oder Jugoslawien."

PC Games: Gibt es wieder Helden wie in **Codename: Panzers**?

Mocsary: „Nein. Stattdessen kommen Offiziere zum Einsatz, deren Spezialfähigkeiten Sie im Laufe des Spiel ausbauen können. Ganz wie bei einem Rollenspiel steigt deren Können mit der Erfahrung."

PC Games: Wie wichtig war der Realismus bei der Entwicklung?

Mocsary: „Da sich in **Rush for Berlin** die Geschichte verändern lässt, war es folglich nicht unser Hauptziel, ein besonders authentisches Spiel zu gestalten. Wir sind der Ansicht, dass es mehr Spaß bereitet, wenn man besonders starke und exotische Einheiten in die Schlacht führen kann. Beispielsweise den Maus-Panzer. Von ihm wurden lediglich zwei Prototypen während des Zweiten Weltkriegs gefertigt, die nie zum Einsatz kamen. Was uns aber nicht daran hinderte, dieses Monster in **Rush for Berlin** als spielbare Einheit einzubauen. Natürlich werden trotz alledem die Panzerungen der Fahrzeuge und die Waffensysteme sehr realistisch simuliert."

PC Games: Welches ist deine Lieblingseinheit und warum?

Mocsary: „Jeder würde wahrscheinlich den Maus-Panzer nehmen. Mir persönlich gefällt allerdings der Ingenieur am besten. Denn er besitzt die Fähigkeit, den winzigen Goliath-Panzer zu bauen, diesen mit Sprengstoff zu beladen und anschließend beim Feind detonieren zu lassen. Ich kann mir keinen hinterhältigeren Angriff vorstellen."

PC Games: Der größte Kritikpunkt der **Panzers**-Serie war bislang der Mehrspielermodus. Was habt ihr euch für **Rush for Berlin** einfallen lassen?

Mocsary: „Neben den aus **Codename: Panzers** bekannten Spielmodi kommen zwei neue Varianten zum Einsatz: Eine davon ist Rush & Hunt, das an Domination erinnert. Indem Sie Gebäude und andere Dinge auf der Karte einnehmen, erhalten Sie Punkte. Das Team mit dem höchsten Score gewinnt. Ähnlich wie der Brettspielklassiker **Risiko** läuft der Risk-Modus ab. Zu Beginn erhält jeder Teilnehmer eine Mission, etwa einen Konvoi beschützen oder ein Gebäude zerstören. Der Clou: die anderen Mitspieler kennen die Ziele der Gegner nicht. Somit müssen Sie sich auf fast alles gefasst machen und Angriffe vortäuschen, um die Gegner zu verwirren. Die maximale Spieleranzahl beträgt übrigens sechs Leute."

PC Games: Und wie stehen die Chancen für eine kooperative Kampagne?

Mocsary: „Schlecht. **Rush for Berlin** wird ohne Koop-Modus auskommen."

PC Games: Inwiefern wirkt sich das Wetter aufs Gameplay aus?

Mocsary: „Bei Regen oder Schnee bewegen sich Panzer und Infanterie langsamer."

PC Games: Wie weit seid ihr denn mit **Codename: Panzers – Phase 3**?

Mocsary: „Die Arbeiten haben bereits begonnen. Allerdings sind wir noch auf der Suche nach einem Publisher. Mehr kann ich dazu im Moment nicht sagen."



ÜBERFALL Eine russische Stalinorgel hat unsere Panzer im Visier und feuert laufend Raketen ab. Solange die Fahrzeuge in Bewegung bleiben, verfehlen die Geschosse ihr Ziel.



PANIK General Charles de Gaulle wird bei einer Kundgebung vor Notre Dame angegriffen. Die Zuschauer sind geschockt und gehen in Deckung.

BAHN FREI! In dieser Mission sollen Sie einen russischen Versorgungszug eskortieren. Keine leichte Aufgabe, denn deutsche Panzer rücken an.



Heroes of Might & Magic 5

Elfen, Zwerge und finstere Magier gibt's nicht nur in Mittelerde: Die Welt von Heroes of Might & Magic 5 bietet ein ebenso reiches Fantasy-Universum.

Den Göttern sei Dank, die Entwicklung von **Heroes of Might & Magic 5** ist fast beendet. Nur noch bis Februar 2006 ausharren – und dann kämpfen endlich wieder edle Ritter, Magier und Dämonen um die schöne Fantasy-Welt Ashan. Und an der Spitze der Heerscharen stehen echte Helden – Helden mit Macht und Magie! Alles wird gut, oder? Eine Frage quält jedoch Fans wie Tester der **Heroes**-Serie: Handelt es sich nur um ein laues Grafik-Update des umstrittenen Vorgängers **Genesis of a New World** oder um eine epische Fortsetzung der beliebten dritten Episode **The Restoration of Erathia**? Um diese Frage zu beantworten, hat PC Games den Entwicklern in Moskau einen Besuch abgestattet. Und das ist die erste Überraschung: 3DO aus Kalifornien programmiert nicht mehr **Heroes of Might & Magic 5**. Die Firma meldete 2003 Insolvenz an, Spiele-Publisher Ubisoft kaufte die Lizenz auf und vergab sie an Nival Interactive, den Machern von **Silent Storm** und der **Blitzkrieg**-Serie.

Schwieriger Spagat

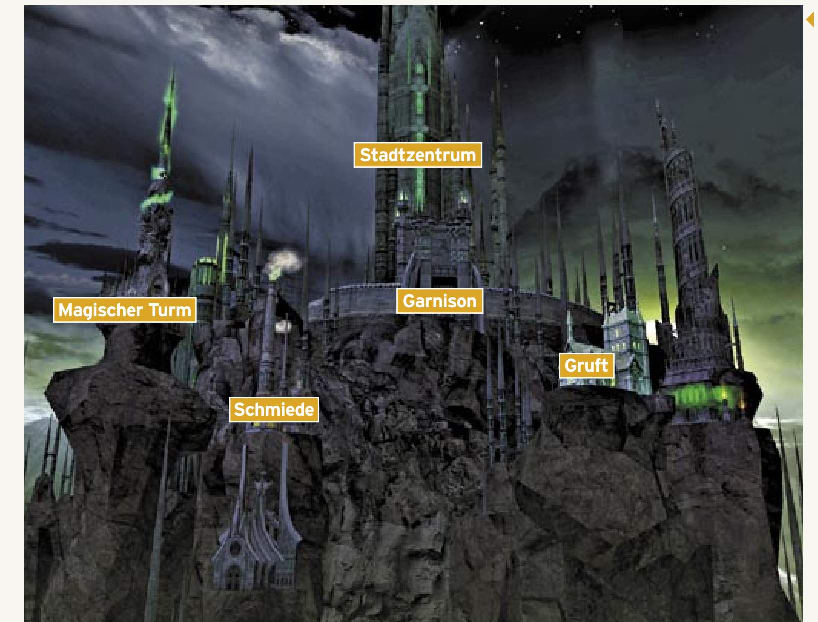
Was bedeutet das für **Heroes of Might & Magic 5**? „Wir wollen frische Ideen in die **Heroes**-Serie bringen und zugleich alte Werte bewahren", erklärt Alexander Mishulin – Creative Director von Nival Interactive. Geblieben sei all das, was das **Might & Magic**-Universum so erfolgreich gemacht hat: Die sechs verschiedenen Fraktionen kämpfen rundenweise gegeneinander, Schlachten laufen auf einer Art Schachbrett ab. Die am Fantasy-Krieg beteiligten Parteien tragen altbekannten Namen wie Haven, Inferno, Necropolis, Sylvan, Dungeon und Academy. „Jede Seite spielt sich einzigartig", versichert Mishulin. Während Haven (die Namensähnlichkeit zu „Heaven" ist wohl nicht rein zufällig) auf fanatische Glaubenskrieger setzt und mit Paladinen, Erzengeln und Kampfmönchen ins Gefecht zieht, verlassen sich die weisen Herren der Academy auf Zauberkraft. Das Inferno will dagegen mit Höllenkreaturen die Welt unterjochen. Und was ist mit Drachen? Keine Sorge, die sind auch wieder dabei und stehen den Parteien in unterschiedlichen Formen und Farben zur Seite.

Aus alt mach neu

Das **Might & Magic**-Universum wurde komplett überarbeitet. Die hübsche 3D-Grafik gefällt auf Anhieb, sie löst den angestaubten 2D-Look der Vorgänger ab. Sicher, grafisch kann auch der jüngste **Heroes**-Spross mit Krachern wie **Age of Empires 3** oder **Earth 2160** nicht mithalten, durch den hohen Detailgrad zieht die Welt den Spieler trotzdem in ihren Bann. Die alte Spielwelt sei nicht zeitgemäß und voller Unstimmigkeiten, so Mishulin. „In den früheren Teilen hatten sogar Sciencefiction-Elemente Einzug gehalten und die passen einfach nicht rein. Wir wollen aber eine solide Basis – also inklusive Storyline –, auf die man aufbauen kann, besonders in Hinblick auf weitere Teile." Die Helden wurden ebenfalls überarbeitet. Sie nehmen nicht mehr direkt an Schlachten teil, wie es noch in **Heroes of Might & Magic 4** der Fall war, sondern stehen als Kommandeure am Schlachtfeldrand und unterstützen die Truppen mit Magie. Die Betonung liegt auf „unterstützen", den Kampf gewinnen die Feldeinheiten. Für jeden Zauberspruch muss der Held nämlich eine bestimmte Zahl an Spellpoints aufwenden. Die Punktzahl ist jedoch sehr begrenzt und die Zauber sind verhältnismäßig schwach, sodass starke Armeen durch einzelne Helden nicht bezwungen werden können. Im späteren Spielverlauf sind die Recken jedoch das Zünglein an der Waage, wenn sie entsprechend mächtig sind. Sammeln sie in Schlachten und bei Erobe-

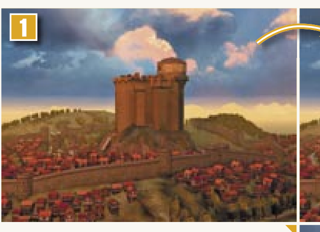
Das Machtzentrum: die Heimatstadt

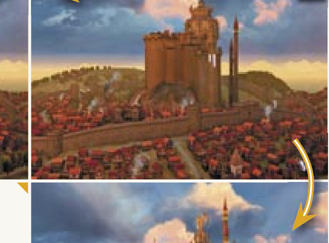
Wie in Age of Empires 3 steht Ihnen in Heroes of Might & Magic 5 eine eigene Heimatstadt zur Verfügung, die Armeen mit Truppen versorgt.



Gebäude für jeden Zweck

Je nach Spielpartei stehen unterschiedliche Gebäudetypen zur Verfügung. So bietet Necropolis eine Gruft, über die Sie spezielle Truppen wie Geister und Untote rekrutieren. Andere Kulturen wie die Haven haben dagegen Reiterställe oder Magiertürme. Jedes Gebäude lässt sich zudem in mehreren Stufen ausbauen.





Die Stadt erweitern

Am Anfang ist Ihre Heimatstadt trist und zierlos. Wenn Sie aber über genügend Rohstoffe (Gold, Holz, Steine et cetera) verfügen, können Sie die Stadt Zug um Zug zum Kronjuwel Ihres Reiches ausbauen.

3



UNTERSCHIEDE Je nach Volk finden Sie unterschiedliche Landschaften vor. Inferno und Dungeon leben zum Beispiel in unwirtlichen Lavawüsten.

BRANDHEISS Mächtige Drachen jeder Coleur sind natürlich auch wieder dabei. Allerdings sind die starken Kämpfer nicht leicht zu zähmen.

NOVUM Durch die 3D-Engine hat das **Heroes of Might & Magic**-Universum eine zeitgemäße Optik bekommen. Schön anzusehen: die vielen Details der Spielwelt Ashan.



NATURBELASSEN Die elfisch geprägten Sylvan leben mit der Natur im Einklang. Baumhäuser sind gerade in Mode.

Fünf Dinge, die Nival Interactive anders macht



AUFGEMOTZT Ein frischer Look dank moderner 3D-Grafik.

DEGRADIERT Helden unterstützen ihre Truppen nur noch vom Spielfeldrand aus.

1. Neueinsteiger gewinnen

Das Entwicklerstudio Nival Interactive will nicht nur langjährige Fans bedienen, sondern auch solche Spieler gewinnen, die entweder noch nie von den Heroes-Spielen gehört haben oder denen die Serie bislang zu dröge war. Die auffälligste Änderung: Die Heroes-Serie macht den Sprung von der veralteten 2D-Optik zur modernen 3D-Grafik. An Genregrößen wie Age of Empires 3 oder Earth 2160 kommt die Heroes-Grafik zwar immer noch nicht heran, mit Civilization 4 wird sich Heroes of Might & Magic 5 jedoch optisch messen können.

2. Degradierte Helden

Im vierten Teil der Heroes-Serie wurden Helden zu übermächtigen Kampfeinheiten befördert und rigoros in Schlachten eingesetzt. So lief es meist darauf hinaus, dass die eigentlichen Soldaten nur als Statisten mitspielten und das Schlachtenglück fast ausschließlich von den Helden abhing. Das macht Nival Interactive mit dem fünften Teil größtenteils rückgängig. Die Heerführer stehen nun wieder am Spielfeldrand, können ihre Mannen und Monster aber mit Zaubersprüchen unterstützen.

3. Grundlagenforschung

Um die spielbaren Völker glaubwürdiger zu gestalten, haben die Entwickler bei deren Entwicklung fast bei Null angefangen. Sie nahmen die aus den vorherigen Teilen bekannten Spielparteien und formulierten genau aus, was für einen historischen Hintergrund jedes einzelne Volk haben könnte. So besteht das Dungeon-Volk aus einer Mischung der antiken Griechen (Orakel, Mystik) und des imperialen Roms (Sklavenhaltung, Gladiatorenkämpfe).

4. Hintergrundgeschichte umgeschrieben

Durch die vielen verschiedenen Einflüsse war die Hintergrundgeschichte von Heroes of Might & Magic über die Jahre unstimmig geworden. Nival Interactive hat in Zusammenarbeit mit Ubisoft die Story aufgerollt und eine neue sowie logische Fassung ausgetüftelt.

5. Designänderungen

Die russischen Entwickler haben sich zwar an den Designs der vorhergegangenen Heroes-Teile orientiert, neue Einflüsse haben allerdings auch Einzug gehalten. So engagierten Nival Interactive den französischen Comiczeichner Olivier Ledroit, der die neuen Heroes-Helden entworfen hat.

rungen Erfahrung, erreichen die Helden ein höheres Level. Ein schwacher Held kann beispielsweise nur geringe Zauber wie magische Raketen wirken, später sind flächendeckende und zerstörerische Blitzzauber möglich. In **Heroes of Might & Magic 5** besitzen Helden zudem ein Inventar, in dem sich mächtige Waffen wie magische Schwerter aufbewahren lassen, welche die Kampfkraft weiter steigern.

Fantasy-Geschichtsstunde

Aber nicht nur Grafik und Spielmechanismen haben die Entwickler runderneuert, auch die spielbaren Parteien sind reformiert. So hat Nival Interactive genau recherchiert, welche historischen Vorbilder die sechs verschiedenen Rassen haben könnten. Wie hätte sich eine Kultur wie Haven oder Necropolis entwickelt? Während Haven im europäischen Mittelalter verankert ist und einen bunten Mix aus Engländern, Franzosen, Deutschen und Tempelrittern darstellt, wurzelt Necropolis in der ägyptischen Antike. Stichwort: Das Buch der Toten. So stehen Nekromanten und das Wiederbeleben von Toten im Zentrum der morbiden Kultur. Klassische Fantasy-Elemente wie Elfen sind durch die Sylvan vertreten. Aber nicht nur mystische Spitzohren standen hier Pate, Kelten und nordamerikanische Ureinwohner dienten ebenso als Vorlage. Dazu hat Nival klar definiert, wo die Stärken des jeweiligen Volkes liegen: bei Macht oder Magie. So bevorzugen Haven, Inferno und Sylvan das Schwert, während Academy, Dungeon und Inferno auf Zauberei vertrauen.

Zu Felde ziehen

Kern von **Heroes of Might & Magic 5** sind natürlich Feldzüge gegen verfeindete Parteien. Ziel der Unternehmung: die gegnerische Hauptstadt. Es gilt aber noch weitere Gewinn bringende Objekte wie Sägewerke oder Minen zu erobern, da diese Ihr Einkommen spürbar anheben. Bis zu acht Armeen darf der Spieler aufstellen, immer unter der Führung eines Helden. Pro Armee finden – neben den Helden – maximal sieben verschiedene Truppentypen Platz. So können Sie beispielsweise drei verschiedene Sorten Fußsoldaten, zwei Sorten Fernkämpfer und je eine Greifenart und Kavalleriegattung zu einer Armee zusammenschließen. Die Anzahl der Soldaten in einer Armee ist unbegrenzt. Es ist also möglich, hunderte oder tausende Fußsoldaten, Bogenschützen, Greifen und Reiter zu einer Armee zusammenzufassen. Warum aber die Begrenzung von sieben Truppentypen? Zum einen gibt es weit mehr Waffengattungen als Armee-Slots, weshalb Sie sich genau überlegen sollten, wie Sie Ihre Armeen zusammenstellen – das sorgt für taktischen Spielraum. Zum anderen dient es der Übersicht. Schlachten laufen auf einer Art 3D-Schachbrett ab; einzelne Figuren stehen stellvertretend für alle Soldaten des jeweiligen Truppentyps dar. Trägt ein Reiter die Zahl „20", repräsentiert diese Figur einen Trupp aus 20 Kavalleristen.



GESEGNET Helden verfügen nicht nur über Angriffszauber, auch Schutzzauber, welche die Verteidigungs und Angriffswerte der eigenen Truppen erhöhen, sind im Repertoire.



TYPISCHE SPIELSZENE Macht gegen Magie: Ob das Schild des schwer gepanzerten Haven-Fußsoldaten die Feuersbrunst des Dämonen aushalten wird?

Die Gefechte laufen wie gehabt rundenweise ab. Allerdings ziehen die Spieler nicht zwingend abwechselnd, sondern nach Initiative. Jede Einheit besitzt einen Initiativwert, der darüber entscheidet, zu welchem Zeitpunkt und wie oft sie ziehen darf. Bauernmilizen mit niedriger Initiative kommen so deutlich seltener und später an die Reihe als Kavallerie. Manche Einheiten bieten zudem Spezialfähigkeiten. Greifen können neben normalen Bodenangriffen auch aufsteigen und den Gegner aus der Luft attackieren. Die Schlachtfelder sind übrigens so angelegt, dass sie sich dynamisch an die Größe der Armeen anpassen. Bekriegen sich auf beiden Seiten nur ein paar Einheiten, beträgt das „Schachbrett" lediglich 64 Felder. Bei umfangreicheren Auseinandersetzungen wächst die Fläche entsprechend an.

Heimatstädte

Was im Echtzeitstrategie-Genre mit **Age of Empires 3** sein Debüt feiert, ist bei **Heroes of Might & Magic** ein alter Hut: die Heimatstadt. Seit dem ersten Teil **A Strategic Conquest** kann der Spieler hier neue Armeen ausheben und Gebäude wie Reiterställe aufrüsten, um stärkere Waffengattungen wie Paladine anzuwerben. Andere Gebäude wie aufgewertete Farmen erhöhen dagegen die Rohstoffeinnahmen. Besonders praktisch sind die in Heimatstädten gelegenen Gasthöfe, in denen komplette Söldnerarmeen inklusive Anführer nach Jobs suchen. Und Arbeit gibt es auf Ashans Schlachtfeldern reichlich. Die Heimatstadt ist also die Herzkammer Ihres Reichs. Schafft es der Gegner einmal bis vor die Tore, verteidigen Sie die belagerte Stadt gegen feindliche Fußtruppen und Katapulte bis zum Letzten. Fällt Ihre Hauptstadt, ist der Krieg verloren. Allerdings ist nicht nur das Machtzentrum zu schützen, um siegreich zu sein. Viele kleine Betriebe wie Sägemühlen oder Goldminen sind über die Spielwelt verteilt und bringen zusätzliche Rohstoffe, mit denen sich größere Armeen aufstellen lassen. Um die wichtigen Betrieben zu sichern, können Sie hier Garnisonen stationieren. Auch Helden lassen sich in Betrieben einquartieren. So eingesetzte Figuren werden zudem nicht als Heerführer gewertet.

Mehrspielermodi

Nival Interactive hat zwei Mehrspielermodi angekündigt. Zum einen die klassische und langwierige Variante, bei der alle Parteien der Reihe nach ziehen. Ein erstes Testspiel bei Nival Interactive hat jedoch gezeigt, dass sich solche Partien extrem in die Länge ziehen, besonders wenn mehr als zwei Spieler daran beteiligt sind. Deshalb entwickelt Nival eine weitere Variante, bei der Zeit eine kritische Rolle spielt. Je länger ein Kombattant für seinen Zug braucht, um so mehr Nachteile hat er. Die Spieler, die nicht am Zug sind, befehligen während der Wartezeit eine spezielle Geistereinheit. Mit diesem Geist suchen sie Minen und Sägemühlen des am Zug befindlichen Spielers heim und rauben ihm Ressourcen. Je länger der Zug dauert, desto stärker wird auch der Geist. Auf diese Weise will man die Mehrspielerpartien beschleunigen – eine Art **Heroes**-Blitzschach. Ob dieser Modus taugt, zeigt die Testversion, die Nival Interactive für den Februar 2006 angekündigt hat.

> Zwei Mehrspielermodi sind geplant: Die Standardvariante bei der alle Spieler abwechselnd ziehen und eine Art Heroes-Blitzschach.

OLIVER HAAKE

*Ehrlich gesagt: Das vierte **Heroes**-Spiel hat mir überhaupt nicht gefallen. Der neue Teil könnte mich jedoch wieder versöhnen. Die hübsche Grafik und fantasievolle Einheiten sorgen für Abwechslung. Außerdem schwimme ich spätestens seit **Shattered Union** sowieso auf der Rundenstrategie-Retrowelle.*

Entwickler: Nival Interactive
Anbieter: Ubisoft
Termin: Februar 2006

PC Games vor Ort in Moskau

Ein Redaktionsteam besuchte das Entwicklerstudio von Nival Interactive in Moskau und informierte sich über den Stand der Dinge.



Bei einer Führung durch die gerade erst bezogenen Studioräume hielt PC-Games-Kameramann Michael Neubig alles auf Band fest.

Spieledesign ist längst keine reine Männerdomäne mehr. Die russische Designerin arbeitet an den Animationsstufen der Spielfiguren.

Da Heroes of Might & Magic 5 Anfang 2006 erscheinen soll, wird bereits mit Hochdruck an den Dialogen der Charaktere gearbeitet.



Konzeptzeichnungen wie diese dienen den Designern als Vorlage. Die im Spiel enthaltenen Figuren sind zwar etwas polygonärmer, aber trotzdem sehenswert.

Ein für uns ungewöhnliches Bild: Da Russland ein gefährliches Pflaster ist, werden alle Studiobesucher von Sicherheitskräften überprüft.


SCHOCK! Nina kommt nach Hause und stellt fest: Ein Einbrecher war in der Wohnung.


WELTENBUMMLER Die Spuren des verschollenen Vaters führen Nina nach Russland.

Geheimakte Tunguska

Die Entwickler von Geheimakte Tunguska haben eine Mission: Sie wollen weg von dem, was Adventures ihrer Meinung nach heute sind.

Geschicklichkeitseinlagen, zeitabhängige Rätsel, Sterbesequenzen. Diese Zutaten mischen Entwickler heute in Adventures, weil der Massenmarkt danach lechzt. Fusionsphere und Animation Arts wollen **Geheimakte Tunguska** nicht mit dergleichen verwässern, sie haben vor, ein klassisches Adventure zu bauen, mit logischen Rätseln, dezenten Humor, mitreißender Geschichte. Die Hauptfigur, Nina heißt sie, folgt darin den Spuren ihres verschollenen Vaters. Die führen rund um den Globus, Endstation Sibirien. Dort hat es in 1908 eine Explosion von unheimlicher Zerstörungskraft gegeben, es war, als hätte jemand 2.000 Hiroshima-Bomben gezündet. Jene Detonation entspringt nicht der Phantasie der Entwickler, sie ist Wirklichkeit und bis heute Nahrung für Verschwörungstheoretiker: War es ein Komet, ein Ufo, eine atomarer Sprengkörper? **Geheimakte Tunguska** lockt mit der Antwort, einer ausgedachten zwar, aber immerhin eine, die an der Spitze einer steilen Spannungskurve stehen soll. Geplant sind etwa zwanzig Spielstunden, prall gefüllt mit Dialogen und Rätseln, die fordern, nicht frustrieren. Ein Beispiel gefällig? Aus einer verschlossenen Wohnung dringt dumpf Musik, die jegliches Türklopfen verschluckt. Um erhört zu werden, lassen Sie Nina im Sicherungskasten den Strom abschalten, schon geht's weiter. Ein Hotkey, der alle wichtigen Gegenstände auf dem Bildschirm sichtbar werden lässt, unterstützt beim Knobeln. Später lösen Sie Rätsel im Team mit Max Gruber, der zweiten spielbaren Figur. Zwischen den beiden knistert es in einer der ersten Szenen. „Gute Nacht", wünscht ihm Nina in der deutschen Stimme von Angelina Jolie, die Verabschiedung dauert lang, als wollten beide sie hinauszögern. Ob daraus wirklich eine Liebesgeschichte wächst? Die Entwickler schweigen eisern.

THOMAS WEISS 

Über die Güte der Rätsel darf ich mir keine Aussage erlauben, denn gesehen habe ich davon kaum etwas. Wohl aber lässt sich sagen: Eine solche Grafik hätte ich einem Adventure nicht zugetraut: Der Detailgrad ist beängstigend hoch, die Animationen der Figuren sanft und weich wie ein Federkissen. Das Wenige, was ich an Dialogen gehört habe, klang menschlich und auf den Punkt gebracht. Ich glaube, dieses Spiel wird herrlich.

Entwickler: Animation Arts/Fusionsphere
Anbieter: Deep Silver
Termin: 2. Quartal 2006

INTERVIEW MIT JÖRG BEILSCHMIDT

„Wir erfüllen uns einen Kindheitstraum"

PC Games: Adventure-Fans fürchten sich vor mechanischen Rätseln ...

Beilschmidt: „Wir haben zwei kleine mechanische Rätsel drin, weil es einfach Spieler gibt, die die sehr mögen. Allerdings bieten wir für diese Rätsel eine Spielhilfe mit Lösungsansätzen."

PC Games: Ihr plant 20 Stunden Spieldauer. Ist das nicht etwas viel fürs Genre?

Beilschmidt: „Das Spiel erstreckt sich über zehn Schauplätze. Einige davon: Deutschland, Irland, Kuba, die Antarktis, Sibirien, ein Bahnhof in Moskau. Pro Umgebung planen wir etwa zwei bis drei Stunden Spieldauer ein, danach gibt's einen vollkommenen Wechsel der Atmosphäre, damit's nicht langweilig wird."

PC Games: Warum Tunguska?

Beilschmidt: „Wir haben versucht, ein Mysterium zu finden, das viel Raum für Spekulationen lässt. Andererseits durfte das Thema nicht zu ausgelutscht sein, Atlantis wollten wir nicht zum 100. Mal machen. Der Spieler soll was Neues erfahren und nicht mit dem Gefühl anfangen, dass er schon alles weiß."

PC Games: Und warum ein Adventure?

Beilschmidt: „Wir sind mit dem Genre aufgewachsen und haben eine Entwicklung beobachtet, die uns nicht gefällt. Indem wir zu den Wurzeln der Klassiker zurückkehren, erfüllen wir uns einen Kindheitstraum."


JÖRG BEILSCHMIDT ist Chefdesigner von **Tunguska**

PC Games Most Wanted

Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von 2.000 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn viel versprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele (**Timeshift**) genauso wie Projekte, die bereits länger in Entwicklung sind, zu denen es aber neue Erkenntnisse gibt (**Paraworld**). Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten (**Sparta**). Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der folgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, beispielsweise durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstories.

Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm in PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Gewinne – in diesem Monat verlost Deep Silver in Kooperation mit PC Games folgende Preise:

X3-Luxus-Ausstattung Wert: 850 Euro

Bauen, handeln, kämpfen – und das in einem gigantischen Universum der unbegrenzten Möglichkeiten: X3: Reunion ist endlich gelandet! Mit diesem Paket sind Sie bestens gerüstet für den Ausflug ins Weltall:



Logitech G15 Gaming Tastatur
Sagt, was Sache ist: Das Gamepanel-LCD der Tastatur liefert zusätzliche Spielinfos – ohne Spielunterbrechung. Von den 18 separaten Tasten für Sonderfunktionen und Makros profitieren Sie nicht nur in **X3: Reunion**!



X3 Collector's Edition
Die aufwendige Verpackung der streng limitierten Collector's Edition enthält zusätzlich zum Spiel eine Hörbuch-DVD, eine Soundtrack-CD, einen X3-Kalender und ein extradickes Handbuch.



Logitech Joystick 3D Pro
Mit dem robusten und ergonomischen Force-Feedback-Steuerknüppel navigieren Sie präzise und mit Hyperspeed durch die unendlichen Weiten von **X3: Reunion.**



Logitech G5 Laser Mouse
Sechs programmierbare Tasten, eine Auflösung von 2.000 dpi und Teflon-Gleitpads sorgen für hohen Komfort. Mit einsteckbaren Zusatzgewichten können Sie Balance und Gewicht der Maus auf Ihre Vorlieben abstimmen.



Benq-Monitor FP93GX
Das brandneue 19"-Display hat eine Reaktionszeit von nur zwei Millisekunden – das bedeutet schlierenfreies Spielvergnügen. Auf alle Bildschirme gewährt Benq einen 36-monatigen Vor-Ort-Austausch-Service.



Logitech Soundanlage Z-2300
Subwoofer, Satelliten und die Power von 240 Watt effektiver Leistung machen jeden Raum zur Raumstation. Das THX-Zertifikat bürgt für unverfälschten Original-Sound!

Außerdem dürfen sich 20 weitere Leser auf eine X3 Collector's Edition (Wert: 60 Euro) freuen.

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

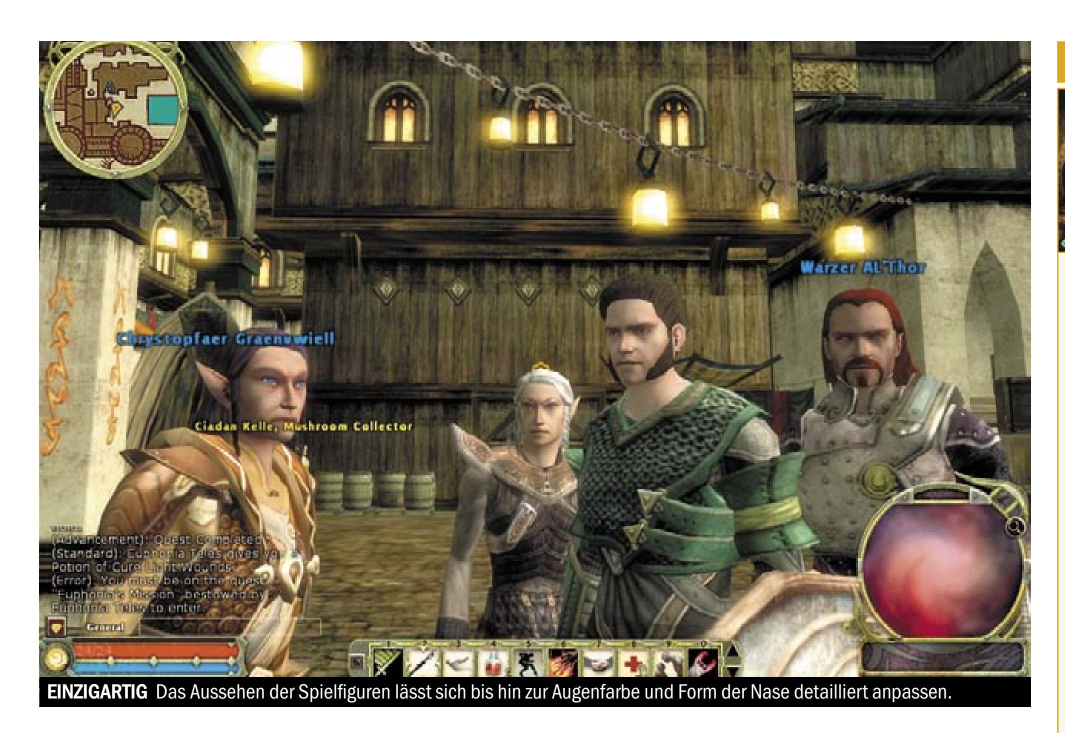
Nr.	Spiel	Seite
1.	Dungeons & Dragons Online	Seite 53
2.	Warhammer	Seite 54
3.	Rise & Fall	Seite 56
4.	Sparta	Seite 57
5.	Der Pate	Seite 58
6.	Timeshift	Seite 60
7.	Desperados 2	Seite 62
8.	Tycoon City New York	Seite 64
9.	Paraworld	Seite 66
10.	Test Drive Unlimited	Seite 68

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSITE: Auf pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie Ihre Stimme abgeben können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Koch Media, Egosoft, Benq und Logitech. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Freitag, der 16. Dezember 2005.



EINZIGARTIG Das Aussehen der Spielfiguren lässt sich bis hin zur Augenfarbe und Form der Nase detailliert anpassen.

D&D Online: Stormreach



Das Rollenspiel-Urgestein geht ans Netz – mit actionbetonten Kämpfen und komplexem Regelwerk.

Während die Server von **World of Warcraft** bereits vor Spielermassen ächzen, meldet sich mit **Dungeons & Dragons Online** der Urvater aller Fantasy-Rollenspiele in zeitgemäßer Form zurück. Turbine Entertainment (**Der Herr der Ringe Online**, **Asheron's Call 2**) versucht sich an dem Kunststück, das komplexe Regelwerk von **D&D** in ein zugängliches Online-Rollenspiel zu verpacken. Wir haben die Beta-Version für Sie angespielt.

Zahlenspielerei

Bevor das Abenteuer beginnen kann, bastelt sich der Spieler seinen Charakter aus diversen Attributen zusammen. Fünf typische Rassen, darunter Menschen, Elfen, Zwerge, spezialisieren sich in einer von neun verschiedenen Klassen, wie Krieger, Paladine, Magier, Barbaren. Für Fans anspruchsvoller Charaktererstellung ein Freudenfest: Nicht nur das Aussehen darf detailliert bestimmt werden, der Spieler hantiert auch mit einer Menge Zahlen. Profis wird das begeistern, Einsteiger können aber auch einen vorgefertigten Charakter wählen. Zudem bietet das Spiel mehrere kurzweilige Tutorials – die sind zwar nicht spannend, aber hilfreich.

Die Erfahrung macht's

Was nach einem staubtrockenen Würfelspiel klingt, entpuppt sich als überraschend actionreich. Denn anders als bei Genrekollegen wird in **Dungeons & Dragons Online: Stormreach**, ähnlich wie in einem Action-Rollenspiel à la **Gothic**, noch per Hand gekämpft. Ebenfalls untypisch: Nur eine große, dafür aber mit Quests durchtränkte Stadt wird das Spiel bei Auslieferung beinhalten. Die Aufgaben sollen besonders zum Gruppenspiel motivieren und lassen sich nicht immer nur durch Kämpfe lösen – auch Diplomatie und Geschick können zum Erfolg führen.

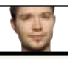
... im Vergleich mit



World of Warcraft

- **ACTIONREICHE KÄMPFE** Anstatt im Kampf auf Autopilot zu schalten, greifen Sie in **D&D Online** selbst zur Waffe. Gekämpft wird trotz aller Charakterwerte wie in einem Action-Adventure.
- **BEUTE UND ERFAHRUNG** Was in **World of Warcraft** besonders motiviert, kommt in **D&D Online** nur bedingt zum Tragen: Sie erhalten keine Erfahrungspunkte für besiegte Gegner, sondern durch das Erledigen von Quests. Beute gibt es ebenfalls nicht von Monstern, sondern etwa aus Schatztruhen.
- **NUR EINE STADT** Anstelle von vielen kleineren Ortschaften hat **D&D Online** zunächst nur eine Stadt – die ist aber richtig groß und in mehrere Zonen unterteilt.
- **KEIN PVP** Das könnte bei vielen Spielern auf Verärgerung stoßen: Anders als bei **World of Warcraft** bietet **Stormreach** keine spannenden Kämpfe gegen Mitspieler.
- **SPEZIELLE KLASSEN** Da traut sich Blizzard noch nicht ran, **D&D Online** hingegen bietet standardmäßig Multi- und Prestigeklassen.

FELIX SCHÜTZ



*Wem **World of Warcraft** und **Guild Wars** zu seicht waren, wird vielleicht mit **Dungeons & Dragons Online** glücklich. Mich hat überrascht, wie gut das Zusammenspiel aus flotten Kämpfen und Charakterwerten funktioniert. Grafik und Sound sind okay, reißen mich aber noch nicht vom Hocker. Ärgerlich: Ich vermisse echte PvP-Kämpfe!*

Entwickler: Turbine Entertainment
Anbieter: Codemasters
Termin: 1. Quartal 2006



FLOTT Die Kämpfe sind wie in einem Action-Adventure.



GEMEINSAM STARK Meistens spielt man in Gruppen.



DÜSTER In Dungeons lauern imposante Gegner.



DETAILREICH Überbeleuchtungseffekte (HDR) wie in **Age of Empires 3** gehören zur fantastischen Optik in **Warhammer**.

2. Warhammer

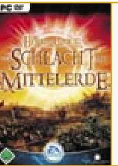
Mark of Chaos | Geniale Optik, tiefgreifende Taktik und ein düsteres Fantasy-Szenario erfreuen die Herzen von Strategen.

In der Welt von **Warhammer** herrscht buchstäblich das Chaos. Finstere Dämonen überziehen das Land mit Krieg. Die rattenähnlichen Skaven überfallen das Imperium der Menschen, während die Elfen ihrer eigenen mysteriösen Wege gehen. **Warhammer: Mark of Chaos** versetzt Sie als Anführer einer der vier Parteien in diese düstere und brutale Welt. Die Taktik steht dabei im Vordergrund. Mit lästiger Rohstoffsammelei und Basenbau halten Sie sich gar nicht erst auf. Sie schicken Ihre Batallione in umwerfend gut aussehende Schlachten. Ihre detaillierten Einheiten bestücken Sie dabei mit den Waffen, die Sie für die jeweilige Situation als nützlich erachten. Allerdings kann es trotzdem vorkommen, dass Ihre bis an die Zähne bewaffneten Krieger beim Anblick eines gewaltigen Dämons die Flucht ergreifen. Befindet sich aber ein Barde oder ein Standartenträger unter Ihren Leuten, stärkt das die Moral.

Strategisches Gelände

Auch das zufallsgenerierte Gelände lässt sich zu Ihrem Vorteil nutzen: Ganze Wälder können zerstört und Häuser als Deckung genutzt werden. Die Helden im Spiel verbessern mit der Zeit ihre Fähigkeiten, lernen neue Angriffsarten und fordern feindliche Champions zu einem Duell auf Leben und Tod heraus. Ihre Truppen setzen Sie individuell zusammen, gestalten eigene Banner und fügen auch Söldner den Rängen hinzu. Allerdings steht pro Mission ähnlich wie in der **Codename: Panzers**-Reihe nur eine bestimmte Zahl Punkte zur Verfügung, mit denen Sie Einheiten kaufen. Auch im Mehrspielermodus wollen die Entwickler eine Menge bieten. Außer diversen Deathmatch-Modi sollen Sie die komplette Kampagne kooperativ mit Freunden erleben können.

... im Vergleich mit



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde

- **GRAFIK** Bei den detaillierten Figuren und Umgebungen von **Warhammer: Mark of Chaos** kann selbst das sehr gut aussehende **Schlacht um Mittelerde** nicht mehr mithalten.
- **AUFBAU** Während Sie im derzeitigen Genre-Primus zumindest rudimentär eine Basis errichten, entfällt dies in Cinegis neuem Taktikspiel komplett.
- **AUSRÜSTUNG** In **Warhammer: Mark of Chaos** statten Sie selbst Einheiten mit Waffen aus. In Electronic Arts' Strategieepos benutzten die Kämpfer ein vordefiniertes Arsenal.
- **MORAL** Die Krieger in **Die Schlacht um Mittelerde** zeigen nur ab und zu Furcht. Im neuen Anwärter auf den Strategiethron müssen Sie stets auf die Moral Ihrer Truppen achten.
- **HELDEN** Wie im besten Strategiespiel des letzten Jahres schicken Sie in **Warhammer: Mark of Chaos** ebenfalls Helden ins Abenteuer. Diese gewinnen auch an Erfahrung und lernen neue Attacken.

ANDREAS BERTITS 

*Die Optik von **Warhammer: Mark of Chaos** schürt mächtig die Vorfreude. Die Entwickler konzentrieren sich beim Design des Spiels auf die taktischen Massenschlachten und eine düstere, atmosphärische Welt. Gut so. Es wird auch Zeit, dass endlich wieder ein Spiel im **Warhammer**-Fantasy-Universum erscheint.*

Entwickler: Cinegi Productions
Anbieter: Namco
Termin: Herbst 2006

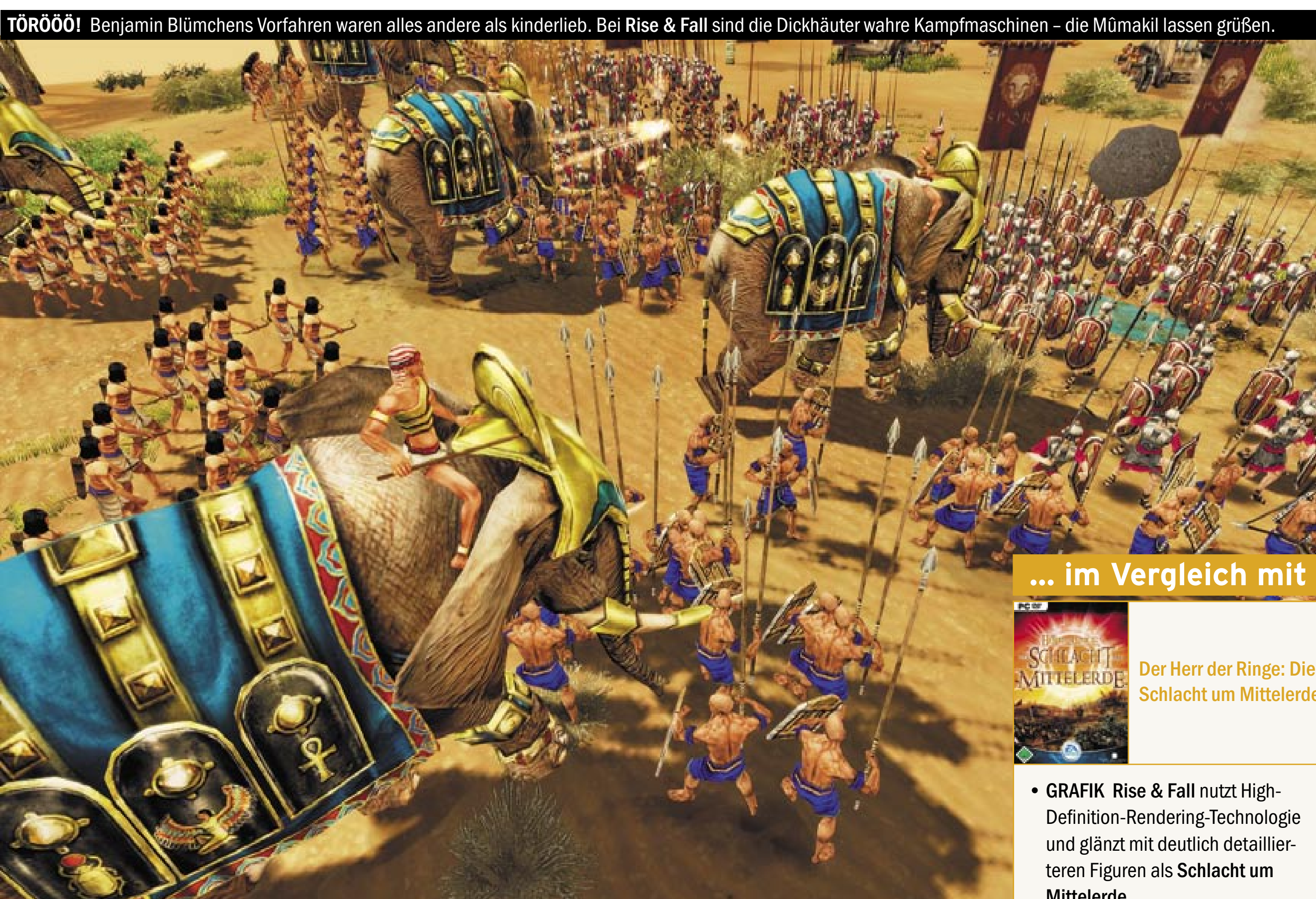


KRIEG Im Kampf gegen die Horden des Chaos kommt es zu Massenschlachten.



VERSCHANZT Kanonen sollten aus der Ferne und Deckung heraus angreifen.

TÖRÖÖÖ! Benjamin Blümchens Vorfahren waren alles andere als kinderlieb. Bei **Rise & Fall** sind die Dickhäuter wahre Kampfmaschinen – die Mûmakil lassen grüßen.





Rise & Fall

Civilizations at War | Schlacht um Mittelerde zeigte, dass Action in Strategiespielen gut ankommt. Rise & Fall legt einen drauf.

Kaum steht **Age of Empires 3** in den Läden, kündigt sich bereits der nächste strahlende Stern am Echtzeitstragiehimmel an. Die Stainless Steel Studios produzieren unter der Leitung von Spieldesigner Rick Goodman (**Age of Empires**, **Empire Earth**) das historische Schlachtenspektakel **Rise & Fall: Civilizations at War**.

Geschichtsstunde

Einzelspieler ziehen in zwei Kampagnen (Alexander der Große und Cleopatra) mit vier mächtigen Imperien aus der Antike in die Schlacht: Rom, Ägypten, Persien und Griechenland sind die Nationen, die Sie auch in Mehrspielergefechten kommandieren. Natürlich gehören Helden inzwischen zum Standardinventar bei Strategiespielen – **Rise & Fall** lässt acht historisch bekannte Führungskräfte antreten, darunter Julius Caesar, Alexander der Große, Ramses und Cleopatra.

Im Angesicht des Feindes

Die spektakulärste Neuerung ist der so genannte Heldenmodus. Dabei schlüpfen Sie per Tastendruck quasi in die Haut des jeweiligen Heerführes. Aus der Verfolgerperspektive, die stark an **Spellforce** erinnert, steuern Sie mithilfe der Tasten „W“, „A“, „S“ und „D“ die Figur mitten in die Schlacht. Unterwegs setzen Sie die Waffen des Helden ein und geben Ihren Truppen simple Befehle wie „Halten“, „Folgen“ und „Angreifen“. Dadurch gewinnt **Rise & Fall** ordentlich an Atmosphäre. Allerdings bleibt abzuwarten, wie erfahrene Strategen das neue Spielelement aufnehmen, da es nichts mehr mit Strategie zu tun hat, sondern pure Action bedeutet.

Schlachtvorbereitung

Bevor es zu den großen Massenschlachten kommt, bauen Sie genretypisch ein Lager auf, Rohstoffe ab und rekrutieren Armeen. **Age of Empires 3** hat es vorgemacht – Ressourcen benötigen keine Lagergebäude mehr und auch der Transport entfällt. Eingesetzte Arbeiter erhöhen automatisch den Kontostand. Ebenfalls mit dabei: Der „Quasi-Rohstoff“ Ehre. Durch Kämpfen und Kartenerkundung steigt der Ehre-Wert, mit dem Sie Boni für Einheiten und Wirtschaft in Form von Beratern erwerben, Ihre Truppen verbessern oder die Heldenfigur hochleveln.

... im Vergleich mit

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde

- **GRAFIK** **Rise & Fall** nutzt High-Definition-Rendering-Technologie und glänzt mit deutlich detaillierteren Figuren als **Schlacht um Mittelerde**.
- **ARMEESYSTEM** Mit über 80 Einheiten hat **Rise & Fall** die Nase vorn, dafür bietet **Schlacht um Mittelerde** ein mehrstufiges Rangsystem für alle Einheiten.
- **KAMPAGNE** Beide Titel bieten zwei Einzelspielerkampagnen, **Rise & Fall** enthält 22 Missionen, **Schlacht um Mittelerde** 71. Die Missionen von **Rise & Fall** sind sorgfältiger geskriptet, es wird mehr Höhepunkte als bei den vielen 08/15-Missionen in **Mittelerde** geben.
- **HELDEN** Acht historisch belegbare Anführer führen die Schlachten in **Rise & Fall** an. In **Mittelerde** wandeln 17 Helden über den Bildschirm.
- **VÖLKER** Je vier spielbare Rassen.

STEFAN WEISS



Optisch schon jetzt ein echter Hingucker, muss mir **Rise & Fall** *nur noch beweisen, dass es auch spielerisch ganz oben in der Liga mithält. Besonders gespannt bin ich auf die Action-Einlagen, wenn ich als Sandalenträger Alexander der Große mit Schwert und Schild auf feindliche Perser einstürme.*

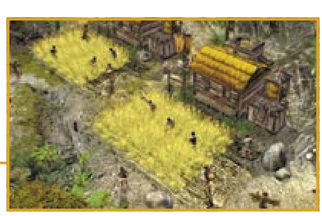
Entwickler: Stainless Steel Studios
Anbieter: Midway
Termin: 24. Februar 2006



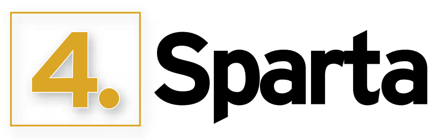
KÄMPFE In den Schlachten erkennen Sie dank der großartigen Grafik sogar einzelne Mann-gegen-Mann-Gefechte.



BELAGERUNG Mit Katapulten bringen Sie Gebäude zum Einsturz.



NAHRUNG Haben Ihre Truppen nichts zu essen, sind sie kampfunfähig.



4. Sparta

Ancient Wars | Bombastische Optik und sinnvolle Neuerungen erwarten Sie bei dem Echtzeit-Strategiespiel in der Antike.

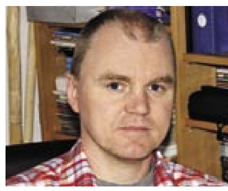
Die Geschosse des Katapults rasen in hohem Bogen auf das kleine Dorf der Spartaner zu. Mit ohrenbetäubendem Lärm donnert der große Felsbrocken in die Wand eines Gebäudes. Steine brechen heraus und stürzen in die Tiefe. Die Arbeiter rennen schreiend davon – nicht alle schnell genug. Feuer bricht aus. Während die Bevölkerung versucht, sich in Sicherheit zu bringen, greifen die lodernden Flammen auf andere Häuser über.

Detaillierte Arbeit

Als uns Produzent Torsten Hess einen Besuch abstattet, staunen wir nicht schlecht über das Echtzeit-Strategiespiel **Sparta: Ancient Wars**. Grafisch ist es bereits jetzt viel versprechend: Jeder Arbeiter geht detailliert seinem Tagewerk nach und kann dabei genau beobachtet werden, wie er beispielsweise Bretter zersägt oder Weizen vom Feld erntet. Auch die historischen sowie fiktiven Schlachten in der Antike hinterlassen einen fantastischen Eindruck. Beispielsweise legen Sie Fallen und überraschen die Gegner in einem Canyon mit herabstürzenden Felsen. Hier spielt die Physik eine entscheidende Rolle, die nicht nur die Gravitation berücksichtigt, sondern auch den Wind – so schippern Sie bei Schifffahrten je nach Richtung schneller oder langsamer. **Sparta: Ancient Wars** hat aber noch weitere Neuerungen zu bieten. So stehlen Sie Kriegsgerät des Feindes und können nun auch als Spartaner die Elefanten der Perser einsetzen. Die Nahrung ist von großer Bedeutung. Geht sie aus, nagen die Krieger am Hungertuch und können nicht mehr kämpfen. Zeitlich soll das Spiel um das Jahr 400 vor Christus angesiedelt sein. Los geht es aber erst Ende des nächsten Jahres.

INTERVIEW MIT TORSTEN HESS

„Sparta ist und bleibt ein Echtzeit-Strategiespiel."



TORSTEN HESS ist Produzent bei IMC Online.

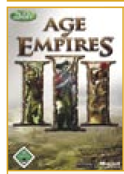
PC Games: Wie wirkt sich die Physik in **Sparta** auf das Spielgeschehen aus?

Hess: „Schiffe driften und werden vom Wind beeinflusst. Ein Indikator zeigt an, aus welcher Richtung der Wind bläst. Wie detailliert das Ganze im finalen Spiel sein wird, testen wir gerade. Darüber hinaus hat Wind natürlich auch Einfluss auf Pfeile und auf die Verbreitung von Feuer."

PC Games: Wie sieht es mit dem Verhältnis Kampf/Aufbau in **Sparta** aus?

Hess: „**Sparta** ist und bleibt ein Echtzeit-Strategiespiel. Das bedeutet, der Aufbau ist notwendig, um Waffen zu erstellen und die Einheiten mit Nahrungsmitteln zu versorgen. Aber es ist kein Aufbauspiel, in dem komplexe Warenkreisläufe eine Rolle spielen."

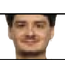
... im Vergleich mit



Age of Empires 3

- **PHYSIK** Im Gegensatz zu **Age of Empires 3** verletzen von beschossenen Gebäuden herabstürzende Bruchstücke auch Einheiten und Feuer breitet sich durch Wind aus.
- **GRAFIK** **Sparta** toppt den Detailgrad von **Age of Empires 3** noch. Vor allem die umwerfenden Animationen der Handwerker bei der Arbeit begeistern.
- **GESCHICHTE** Die Entwickler von **Sparta** wollen sich im Gegensatz zur **Age**-Serie mehr an historische Fakten halten. Trotzdem gibt es auch einen Hauch Fiktion.
- **NAHRUNG** Nicht nur das Einheitenlimit wird in **Sparta** durch Nahrung bestimmt. Ihre Krieger sind ohne etwas Essbares kampfunfähig.
- **WAFFEN** Ihre Einheiten rüsten Sie in **Sparta** individuell mit Waffen aus. Waffenwechsel sind möglich. Bogenschützen greifen im Nahkampf auch zum Speer.

ANDREAS BERTITS



*Die fantastische Grafik von **Sparta: Ancient Wars** ist nicht alles, was an dem Echtzeit-Strategiespiel begeistert. Die Entwickler wollen dabei das Rad nicht neu erfinden und halten sich an die grundsätzlichen Tugenden des Genres. Diese werten Sie aber gehörig durch viele Neuerungen auf, die Lust aufs fertige Spiel machen!*

Entwickler: World Forge
Anbieter: Playlogic
Termin: Ende 2006



KONSOLE Da es noch keine neuen PC-Shots gibt, zeigen wir Ihnen Xbox-Impressionen.

5. Der Pate

Für diesen November angekündigt, mittlerweile auf Frühjahr 2006 verschoben. Der Pate lässt noch auf sich warten.

Electronic Arts' Filmumsetzung **Der Pate** lässt sich als eine Mischung aus **Grand Theft Auto** und **Mafia** bezeichnen. Aus der Verfolgeransicht steuern Sie die Spielfigur durch eine lebendige 3D-Welt, die New York Ende 1940 widerspiegelt. Francis Ford Coppola, Regissuer des Filmklassikers, ließ interessanterweise verlauten, dass er über das Spiel nicht sehr glücklich sei:. „Ich habe absolut nichts mit diesem Spiel zu tun und ich kann das Ganze auch nicht gutheißen."

Im Rahmen einer Presseveranstaltung hatten wir die Möglichkeit, Hand an eine fortgeschrittene Fassung des Spiels zu legen. Viel gab es zwar noch nicht zu sehen, doch die Ansätze sind gut. Nachdem Sie mittels Charakter-Editor eine Spielfigur erstellt haben, werden Sie von Luca Brazi unter dessen Fittiche genommen. Kenner des Films wissen, dass der wandelnde Kleiderschrank im späteren Verlauf von der Tataglia-Familie um die Ecke gebracht wird. Ihr Auftrag: Ein Metzger will sein Schutzgeld nicht zahlen – unterbreiten Sie ihm ein Angebot, dass er unmöglich ablehnen kann. Sie betreten dessen Geschäft, wobei der Wechsel ins Innere des Gebäudes ohne Ladezeiten vonstatten geht. Da der Fleischer auf gutes Zureden nicht reagiert, nehmen Sie in auf Mafia-Art in die Mangel. Eine Art „Furcht-Balken" auf dem Bildschirm zeigt an, wie verängstigt Ihr Gegenüber ist – indem Sie den Schuldner in die Vitrine werfen, füllen Sie die Anzeige. Voilà, einige Handgreiflichkeiten später ist der Gute zur Zahlung bereit. Bei der Gelegenheit durchsuchen Sie das Hinterzimmer und stoßen auf illegales Glücksspiel. Klar, dass Sie den Laden nun ganz genau auskundschaften, denn hier ist sicherlich was zu holen. Schließlich wollen Sie doch, dass Ihr Pate stolz auf Sie ist!

INTERVIEW MIT PHILIP CAMPBELL

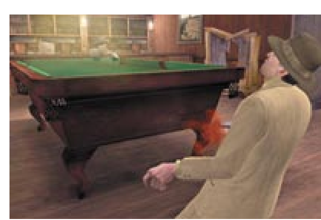
„Es gibt keinen wirklichen Ersatz für gute Schauspielkunst!"



PHILIP CAMPBELL ist Creative Director bei EA

PC Games: **Der Pate** ist der beste Film aller Zeiten, sagen viele. Arbeitet EA am besten Spiel aller Zeiten?

Campbell: „Ich hoffe es! Viele Leute fragten uns, wie wir die Sache anpacken würden, schließlich ist **Der Pate** ja heilig! Sicherlich gehört **er** zu den besten Streifen überhaupt. Aber es ist eben ein Film und wir machen ein Spiel. Warum sollte sich eine andere, junge Generation von Menschen nicht an einer interaktiven Version erfreuen? Nein, es gibt keinen wirklichen Ersatz für gute Schauspielkunst. Deshalb haben wir mit den Schauspielern aus den Filmen gearbeitet. Abe Vigoda und natürlich auch Marlon Brando, bevor er starb. Wir wollen nicht nur das grandioseste **Pate**-Erlebnis, sondern auch eine lebendige Welt erschaffen."



SHOOT-OUT Die Spielumgebung sorgt für eine authentische Stimmung.



IKONE Marlon Brando arbeitete vor seinem Tod mit den Entwicklern zusammen.

... im Vergleich mit



Mafia



- **INDIVIDUALITÄT** **Der Pate** hat einen Charakter-Editor an Bord; ähnlich anderen EA-Titeln wie **Tiger Woods 06**.
- **ZUGKRÄFTIGE LIZENZ** **Der Pate** basiert auf dem Kino-Meisterwerk von Francis Ford Coppola.
- **UMFANGREICHERE STEUERUNG** Im Nahkampf bietet **Der Pate** ungeahnte Möglichkeiten. So kann der Protagonist seinen Widerpart würgen, in jede Richtung schleudern oder gezielt in Einrichtungsgegenstände stoßen.
- **FURCHT** Ein Angst-Barometer auf dem Schirm zeigt, wie eingeschüchtert Ihr Gesprächspartner ist. Das ist zum Beispiel bei Schutzgelderpressung sehr nützlich.
- **MEHR INNENLEVELS** **Der Pate** bietet mehr begehbare Gebäude als **Mafia**. Es gibt keine Ladezeiten, wenn Sie beispielsweise ein Geschäft betreten.

AHMET ISCITÜRK



Verfolgungsjagden mit der Polizei, Schießereien mit rivalisierenden Familien, Erpressung – bei all meinen Taten treffe ich alte Bekannte, die ich aus den Filmen in- und auswendig kenne. Die getestete Vorabversion war aber noch so unfertig, dass man über die wirkliche Qualität nicht fundiert urteilen kann.

Entwickler:	EA Redwood Shores
Anbieter:	Electronic Arts
Termin:	Frühjahr 2006



PHYSIK Die Meqon-Engine ist leistungsfähig wie die von **Half-Life 2** – kommt aber ohne Gravity Gun weniger zur Geltung.

6. Timeshift

Die einzigartige Umsetzung einer Idee macht Timeshift zum Rohdiamanten: Sie biegen die Zeit – mit großer Wirkung fürs Spielgefühl.

Angeschlagen kauert Michael Swift in einem Bunker, umringt von Feinden und mit einem Rest an Munition. Vorsichtig späht er durch einen Sehschlitz in der Mauer – und blickt plötzlich auf eine sich rasend nähernde Rakete, wenige Meter von seinem Gesicht entfernt. Stopp! Die Farben der Umwelt verblassen – und wie von einer unsichtbaren Kraft gehalten, verharrt das Geschoss augenblicklich mitten in der Luft; Angreifer, die begonnen hatten zu schießen, als Michael sich zeigte, stehen regungslos da, ihre Kugeln schweben wie schwerelos. Swift springt auf und spurtet auf die andere Seite des Raumes. Augenblicke später normalisiert sich die Sicht; die Rakete detoniert an der Wand, er hätte die Explosion nicht überstanden.

Die beschriebene Szene ist ein Beispiel für die Auswirkungen von „Timeshifting": Michael Swift, Versuchskaninchen im ersten Zeitreiseexperiment des US-Militärs, kann die Zeit anhalten, verlangsamen oder umdrehen. Doch während Gegner und Umwelt stoppen oder rückwärts laufen, bewegt er – das heißt der Spieler – sich völlig normal.

Man lenkt den Protagonisten aus der Ego-Perspektive unter anderem durch Washington, D.C., allerdings in einer vom Tyrannen Krone beherrschten Paralleldimension. Patrouillerende Soldaten mit Panzern und Helikoptern, Kameras und Suchschweinwerfer erzeugen das Gefühl eines Überwachungsstaates wie in **Half-Life 2**. Die Zeitmanipulation durchdringt das Spielprinzip von **Timeshift** bis in die letzte Faser: Ein Schurke wie Krone würde kaum Munitionskisten oder Erste-Hilfe-Kits für den Spieler in seiner Welt dulden. **Timeshift** fordert Einfallsreichtum – neue Kugeln erhalten Sie zum Beispiel, in dem Sie die Zeit einfrieren und einem Gegner das Gewehr aus der Hand reißen.

... im Vergleich mit



Half-Life 2

- **„TIMESHIFTING"** Gordon Freeman hat seine Gravity Gun, Michael Swift verfügt dagegen über einen Anzug, der ihm die Manipulation der Zeit erlaubt – entscheidend für das Spielprinzip.
- **PRÄSENTATION DER STORY** Anders als **Half-Life 2** verwendet **Timeshift** neben Dialogen auch vorgerenderte Zwischensequenzen, um die Geschichte zu erzählen.
- **WAFFEN** Plasmakanonen, Raketenwerfer, Granaten, aber auch konventionelle Gewehre füllen Swifts Arsenal – Munitionspakete gibt es nicht. Man trägt maximal drei Schießeisen gleichzeitig.
- **CLEVERE KI** Die Entwickler versprechen raffinierte Gegner, die versuchen, dem Spieler in den Rücken zu fallen und bei Unterlegenheit auf Verstärkung warten; KI-Soldaten sammeln Waffen ein.
- **MULTIPLAYER MIT ZEITENWECHSEL** Ähnlich wie im Singleplayer-Modus soll man die Zeit auch online und im LAN manipulieren können – wie das funktionieren soll, verriet Saber Interactive bislang nicht.

JUSTIN STOLZENBERG

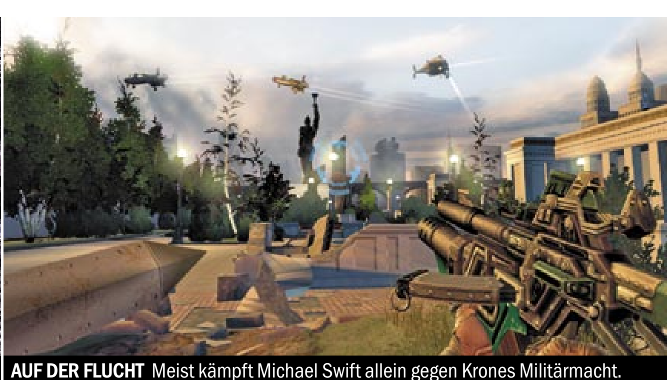


__Timeshift__ bedient sich am __Half-Life__ 2-Rezept: Überwachungsstaat, ein unfreiwilliger Held, ein in dieser Form unbekanntes Feature (Zeitmanipulation statt Gravity Gun) wecken meine Vorfreude. Knackpunkte könnten Story-Inszenierung und die Team-Sequenzen mit KI-gelenkten Rebellen sein - beides sparten die Präsentationen bislang aus.

Entwickler: Saber Interactive
Anbieter: Atari
Termin: März 2006

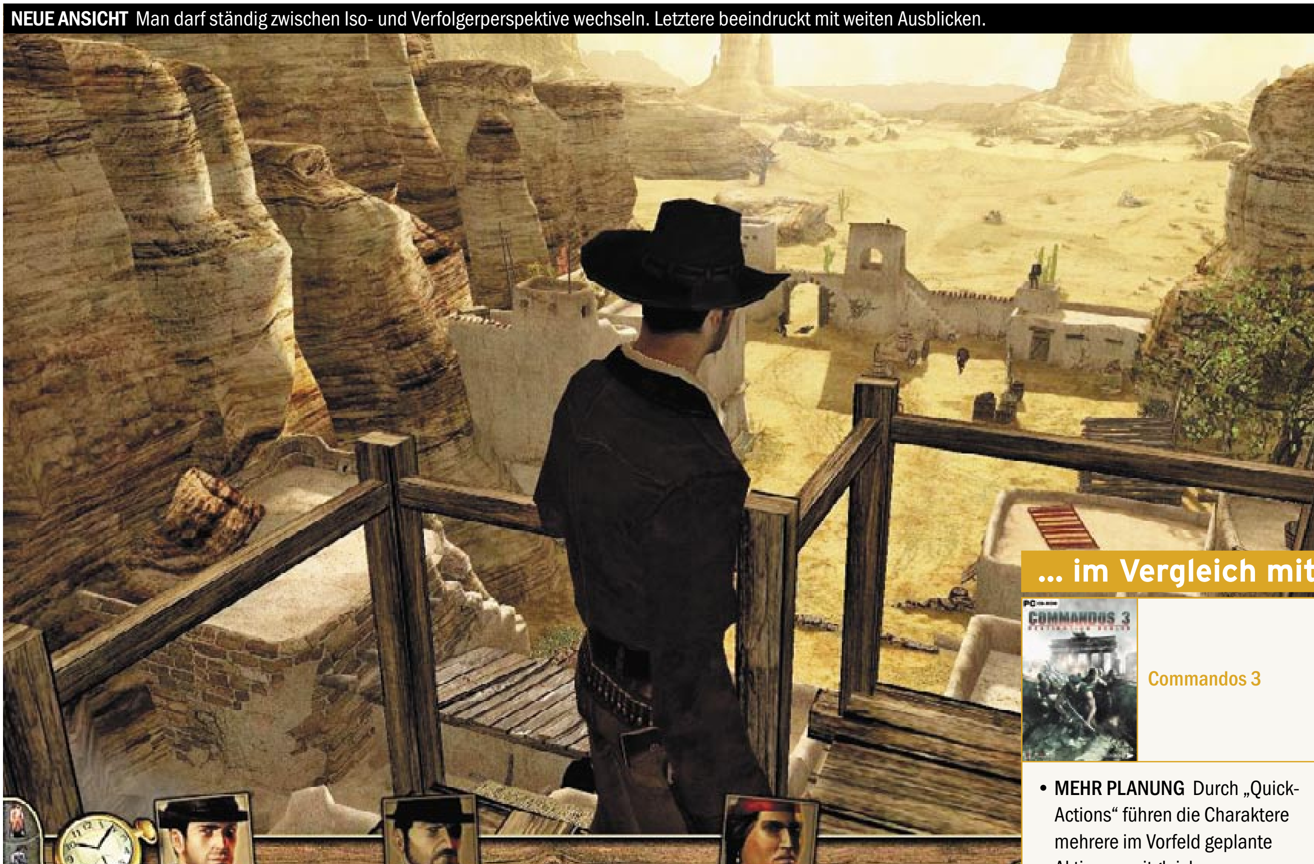


GEPANZERT Elitesoldaten sind schwere Brocken und verfügen über stärkere Panzerung.



AUF DER FLUCHT Meist kämpft Michael Swift allein gegen Krones Militärmacht.

NEUE ANSICHT Man darf ständig zwischen Iso- und Verfolgerperspektive wechseln. Letztere beeindruckt mit weiten Ausblicken.





7. Desperados 2

Coopers Rache | Kein Widerspruch: Desperados 2 bekommt schicke 3D-Grafik und taktische Tiefe unter einen Cowboyhut.

Wie **Grand Theft Auto** sieht **Desperados 2** aus, wenn man die neue Verfolgerperspektive wählt: Über die Schulter des Helden blickend, wandert man mit einer Shooter-tauglichen Kombination von Maus und Tastatur durch Wild-West-Städtchen und Forts, die direkt einem Sergio-Leone-Western entsprungen sein könnten. Doch von einem Action-Spiel sei das neue Abenteuer von Revolverheld John Cooper meilenweit entfernt, versichern die Entwickler. Sowohl mit 3D-Blickwinkel als auch in der isometrischen Ansicht – kaum vom Vorgänger zu unterscheiden – bleibe das Spielgefühl des ersten Teils erhalten. Beide Kameras erlauben beliebige Rollenwechsel zwischen den verfügbaren Helden. Ein Beispiel: Versteckt hinter einem Felsen, bewirft John eine Torwache mit Kiesel. Der Posten wundert sich, geht um den Steinblock herum – und betritt, ohne es zu wissen, den Schussradius von Scharfschütze „Doc“. Ob man den entscheidenden Schuss per Fadenkreuz selbst platziert (3D) oder den Befehl dazu erteilt (Iso-Sicht), entscheidet die persönliche Vorliebe. Wie in **Desperados 1** ist das Kernelement, zahlenmäßig überlegene Feinde zu überwinden, allein durch die effektiv verknüpften Fertigkeiten der sechs Hauptfiguren. **Desperados 2: Coopers Rache** verwickelt die Gruppe in eine Intrige um skrupellose Eisenbahner, die es auf Indianerland abgesehen haben.

Mehr Planungsspielraum

Erweiterte Planungsfunktionen versprechen gar höhere strategische Tiefe. Über ein simples Menü beauftragen Sie jeden Ihrer Charaktere mit bis zu fünf aufeinander folgenden „Quick-Actions“; das erlaubt Hinterhalte, so kompliziert, dass sie der schnellste Mausakrobat nicht manuell koordinieren könnte. Gleichzeitige Schläge aller Team-Mitglieder sind erstmals praktikabel. In einer Beispielszene zeigt Cooper sich für einen Augenblick einer fünfköpfigen Patrouille, dann läuft er einen geraden Weg entlang nach Süden, wo Sprengstoffexperte Sam zeitgleich eine explosive Dose präpariert. Kommen die Cooper gefolgten Gegner wieder in Sichtweite, startet automatisch die nächste Phase. Beide Figuren des Spielers ziehen sich zurück; als die Feinde Sekunden später an der Dose ankommen, löst Doc mit einem Gewehrschuss die Explosion aus.

... im Vergleich mit

Commandos 3

- **MEHR PLANUNG** Durch „Quick-Actions“ führen die Charaktere mehrere im Vorfeld geplante Aktionen zeitgleich aus, was man kaum manuell bewältigen würde.
- **OPTIONALER KAMERAWECHSEL** Wer möchte, kann das komplette Spiel aus der Verfolgerperspektive absolvieren – das Spielprinzip ändert sich dadurch nicht.
- **ZWEI SCHWIERIGKEITSGRADE** „Normal“ entspricht dem Vorgänger; der leichte Modus verändert die Position und das Verhalten von Feinden grundlegend.
- **WESTERN-STORY** Man rächt den Mord an Coopers Bruder und gerät in eine Intrige – interessante Reminiszenz an einschlägige Filmen.
- **MULTIPLAYER-MODUS DENKBAR** Für ein mögliches Add-on denkt Spellbound über einen kooperativen Multiplayer-Modus nach – die 3D-Engine lässt viel Spielraum.

JUSTIN STOLZENBERG



Als passionierter „Desperado“ begrüße ich die zusätzlichen Taktiken und die wählbare Perspektive. Bislang einzige Kritik: Die mehr als 20 Missionen verteilen sich auf nur acht – immerhin sehr große – Karten, man bestreitet also mehrere Abschnitte in einem Szenario. Schon Spellbounds ***Robin Hood*** *fehlte es deshalb an Abwechslung.*

Entwickler: Spellbound
Anbieter: Atari
Termin: März 2006


GAMESLOAD



STADTLEBEN In den Straßen wimmelt das Leben – man sieht die Größe der Stadt New York nicht nur in Statistiken.



8. Tycoon City

New York | Bauen Sie Ihren eigenen „Big Apple“: Tycoon City kürt Sie zum Gründer der berühmtesten Stadt der Welt.

Mit schierer Größe will **Tycoon City** den Spieler fordern: Den bis zu 60.000 einzeln simulierten Einwohnern verschaffen Sie als Bürgermeister Jobs, Wohnraum, Freizeitspaß. „Donald Trump legt ja auch nicht selbst die Kaffeepreise in der Bar seines Trump Towers fest, sondern überlegt lieber, wohin er den nächsten Wolkenkratzer stellt“, begründet Entwicklungsleiter Clive Robert den Verzicht auf allzu detailliertes Finanzmanagement.

Ein Gefühl für den Maßstab vermittelte uns der Wechsel von der **Sim City**-artigen Draufsicht in die Ego-Perspektive. Aus den Augen eines Bürgers beobachteten wir hunderte Stadtbewohner beim Einkaufsbummel; dutzende belebte Geschäfte und majestätische Wolkenkratzer prägen das Bild der Beispielmetropole, gegen deren hektische Geschäftigkeit selbst größere **Sim City**-Städte kleinstädtisch wirken. Durch einen sachte steigenden Schwierigkeitsgrad soll eine in Etappen gegliederte Kampagne ungeachtet der Größe Verwirrung verhindern. Hauptziel: Errichten Sie Ihr persönliches New York. Den Anfang macht Greenwich Village, ein von halbhohen Backsteinbauten, Parks und Straßencafés geprägter Stadtteil; über „Little Italy“ arbeiten Sie sich bis zu den Wolkenkratzern im Finanzviertel Manhattans vor. Die Laufbahn setzt sich aus einfallsreichen Aufgaben zusammen. Beispielsweise klagen in einer Szene ein Pastor und ein Polizist über herumstreunende Jugendliche. „Wenn sie bloß Skate-Parks oder Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung hätten“, sagt der Kirchenmann – eine klare Handlungsaufforderung an den Spieler. Als Belohnung für absolvierte Abschnitte ziehen Paraden durch die Straßen.

Allerdings ist bis Februar 2006 noch Optimierungsarbeit gefragt: Die gezeigte Version ruckelte beträchtlich.

HINTERGRUND VON ENTWICKLER DEEP RED

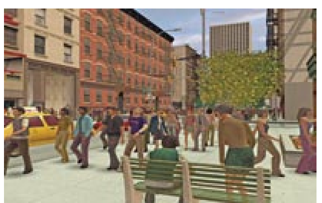
„Konzentration auf ein Genre“



CLIVE ROBERT ist Gründer und Chef von Deep Red.

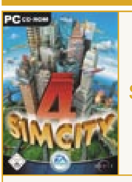
Deep Red, das Team von Clive Robert, verschreibt sich offen dem Massenmarkt: Spiele müssen leicht zu erlernen, dauerhaft motivierend und grafisch überzeugend sein. Seit seiner Gründung 1998 im englischen Milton Keynes entwickelt das Studio ausschließlich Strategiespiele, darunter **Vegas**, **Monopoly Tycoon** und **Beach Life**. Man wolle sich in den nächsten drei Jahren einen Namen als „Weltklasse-Entwickler von Sozialsimulationen“ erarbeiten. Neben **Tycoon City: New York** entwickeln die 50 Mitarbeiter aktuell **Heart of Empire: Rome** für Deep Silver – ein weiteres Städtebauspiel. Clive Robert entwarf vor Deep Red klassische Brettspiele und leitete Hasbro Interactive. Einige der für den PC umgesetzten Titel aus dieser Zeit sind **Monopoly**, **Risiko** und **Cluedo**.

HERANGEZOOMT In der Vergrößerung erkennt man sogar einzelne Gesichter.



BAUSTILWECHSEL Für reale Skylines sorgen an Stadtteile angepasste Baustile.

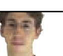
... im Vergleich mit



Sim City 4

- **GEGLIEDERTE KAMPAGNE** In der Laufbahn baut man nicht vor sich hin, sondern erfüllt auf die jeweiligen Stadtviertel zugeschnittene Aufgaben – motivierend.
- **ECHTE GEBÄUDE** Empire State Building, Trump Tower und Co. baut man in der Karriere an ihren tatsächlichen Standorten; der Sandkastenmodus erlaubt freie Positionierung
- **SICHTBARES FEEDBACK** Weil **Tycoon City** einzelne Bewohner simuliert, messen Sie den Erfolg von Parks und Bauten an der sichtbaren Nutzung (parallel zu Statistiken).
- **MEHR LEBEN** Dank detaillierterer Grafik sowie einer höheren Zahl an herumschlendernden Menschen und fahrenden Autos wirken Städte belebter als in **Sim City 4**.
- **WECHSELNDE BAUSTILE** Eng angelehnt an die tatsächlichen Stadtteile von New York, variiert der Baustil je nachdem, in welchem Viertel man sich gerade befindet.

JUSTIN STOLZENBERG



*Die Wirkung von Wolkenkratzern, Straßenschluchten und belebten Plätzen ist beachtlich: Das Eigenbau-New-York aus **Tycoon City** sieht mehr nach Metropole aus als jeder andere Städtebausimulator. Ich fürchte jedoch, dass es langfristig an Abwechslung fehlt – weil man auf das Stadtgebiet New Yorks festgelegt ist, sind Geländeexperimente wie in **Sim City** nicht möglich.*

Entwickler: Deep Red
Anbieter: Atari
Termin: Februar 2006



GIGANTISCH Wo die Kampfsaurier zuschlagen, wächst so schnell kein Gras mehr. Im Bild: ein Triceratops Titan.

9. Paraworld

Dinos sind Kinderkram? Nicht in dieser prähistorischen Parallelwelt – hier erwarten Sie kampflustige Ungetüme.

In einer geheimnisvollen Parallelwelt treffen Sie kriegslüsterne Völker, die mit mächtigen Dinosauriern in die Schlacht reiten. Klingt interessant? Dann ist **Paraworld** genau Ihr Spiel.

Drei Helden und drei Völker

Die Kampagne erleben Sie aus der Sicht dreier Helden, die es von der Erde in die **Paraworld** verschlagen hat. Jeder Held besitzt Spezialfähigkeiten, wie etwa einen sofort tödlichen Schuss. Im Laufe von 16 Kampagnenmissionen treffen die Protagonisten auf drei untereinander verfeindete Völker: Drachen Clan, Wüstenreiter und Nordvolk. Der Drachen Clan ist an asiatischen Samurai ausgerichtet, die Wurzeln der Wüstenreiter liegen in Afrika und das Nordvolk hat natürlich die unerschrockenen Wikinger zum Vorbild. 16 Missionen mag nach kurzer Spielzeit klingen, aber das Entwicklerteam SEK verspricht, dass es die Levels durch Nebenziele und wechselnde Hauptziele in sich haben.

Neuartiges Armeesystem

Im Gegensatz zu bisherigen Strategiespielen bietet **Paraworld** kein klassisches Einheitenlimit, sondern ein neuartiges Stufensystem. Jede Armee kann demnach maximal 52 Einheiten in fünf Stufen umfassen: 25 Level-1-Einheiten, 15 Level-2-Einheiten, acht Level-3-Einheiten, drei Level-4-Einheiten und eine Level-5-Einheit. Je höher der Level, desto schlagkräftiger ist der Kämpfer. Bauen Sie leichte Bogenschützen, beginnen diese auf Level 1; der mächtige Triceratops Titan startet dagegen auf Level 4. Sie können die Einheiten auch im Level aufsteigen lassen und so mit höherer Kampfkraft ausstatten. Sammeln beispielsweise Bogenschützen genügend Erfahrung, haben Sie die Möglichkeit, diese aufs zweite Level zu befördern.

... im Vergleich mit



Warcraft 3 Reign of Chaos

- **GRAFIK** Mit Features wie dem Überbeleuchtungseffekt (HDR) hat **Paraworld** die Nase weit vorn. Allein die Details der Landschaften, Einheiten und Gebäude lassen den Genreprimus **Warcraft 3** steinalt aussehen.
- **ARMEESYSTEM** Maximal 90 Einheiten bietet **Warcraft 3**, 52 stehen auf Seiten von **Paraworld**. Wir halten das **Paraworld**-System aufgrund der Stufenstruktur (siehe Text) für äußerst viel versprechend.
- **KAMPAGNE** **Warcraft 3** bietet 34 Missionen und eine epische Hintergrundgeschichte. **Paraworld** verfügt über 16 Missionen und eine kreative Storyline.
- **HELDEN** Die drei recht gewöhnlichen **Paraworld**-Helden stehen rund einem Dutzend **Warcraft 3**-Protagonisten mit Magiebegabung gegenüber.
- **SPIELPARTEIEN** **Warcraft 3** bietet vier sehr unterschiedliche, **Paraworld** drei abwechslungsreiche, aber nicht grundlegend verschiedene Völker an.

OLIVER HAAKE



*Schon klar, **Paraworld** behandelt kein klassisches Strategiethema, hat jedoch ungeheures Potenzial. Das innovative Armeesystem und die unverbrauchte Hintergrundgeschichte bieten gehörig Abwechslung. Dazu kommt die brillante Grafik, die streckenweise selbst ein **Age of Empires 3** in den Schatten stellt.*

Entwickler: SEK
Anbieter: Sunflowers
Termin: 1. Quartal 2006

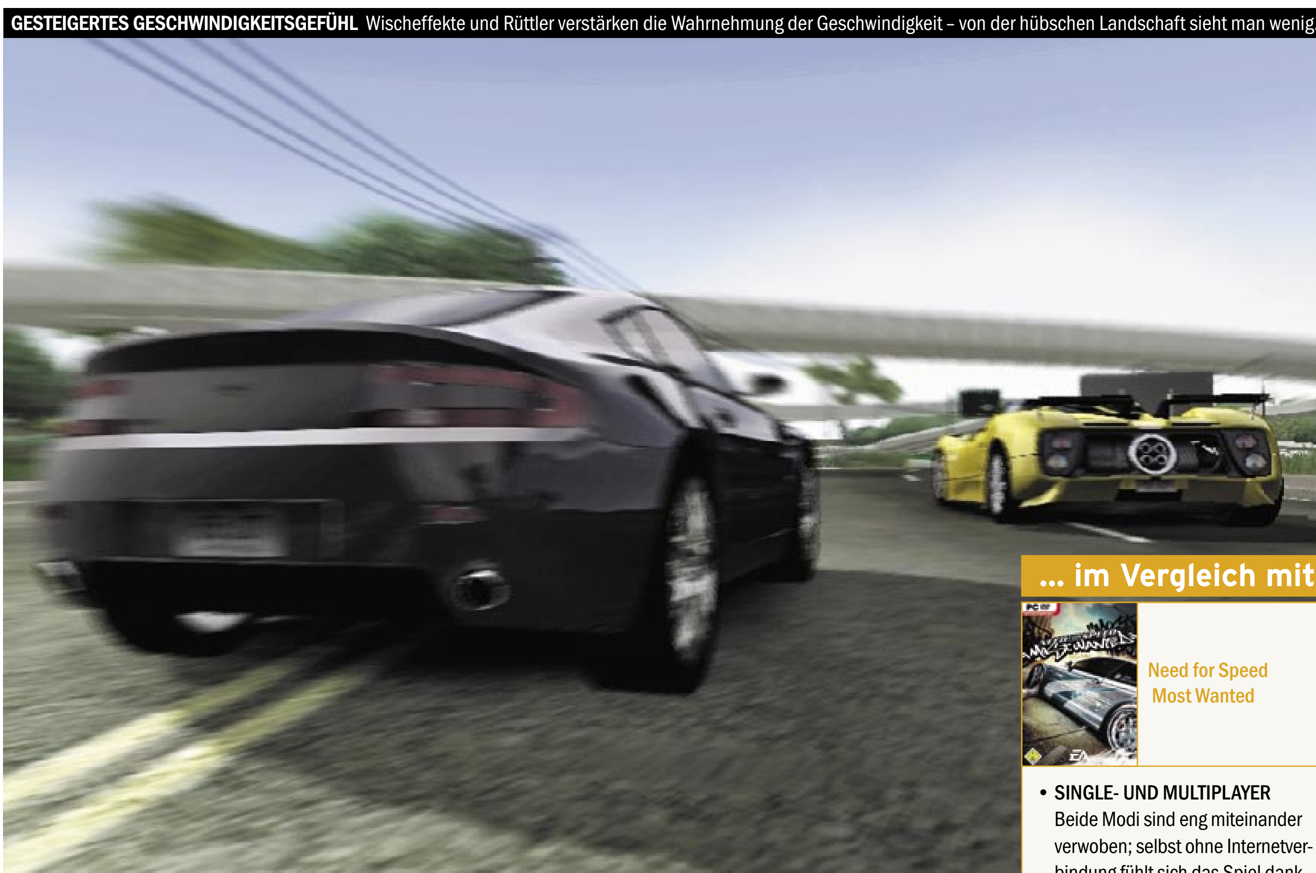


VIELFALT In **Paraworld** nutzen Sie 40 verschiedene Saurierarten als Schlachtrosse.



ÄHNLICHKEITEN Die Siedlung des Drachen Clans erinnert an **Battle Realms**.

GESTEIGERTES GESCHWINDIGKEITSGEFÜHL Wischeffekte und Rüttler verstärken die Wahrnehmung der Geschwindigkeit – von der hübschen Landschaft sieht man wenig.



10. Test Drive Unlimited

Eine ganze Insel als Spielplatz für Lamborghini & Co., Luxusgrafik, ansprechendes Fahrverhalten: Merken Sie sich dieses Spiel!

Zwei Mal von Hamburg nach München – so lang ist das Streckennetz von **Test Drive Unlimited**: 1.600 Kilometer Straße mit mehr als 3.000 Kreuzungen auf einer frei befahrbaren hawaiischen Insel sind der Schauplatz für eine faszinierende Kombination aus Single- und Multiplayer-Modus.

Das neue **Test Drive** funktioniert grundsätzlich wie **Need for Speed** – bloß, dass über die automatische Internetverbindung „tausende menschliche Fahrer“, so das Entwicklerversprechen, das Eiland um Sie herum bevölkern. Ohne Grenzen und Ladezeiten kutschieren Sie einen Lamborghini, Aston Martin oder Shelby durch die Welt, fahren in Wettkämpfen, die auf der Karte eingezeichnet sind, oder möbeln Ihren Wagen beim Autohändler auf. Finden sich zwei oder mehrere Spieler im Umkreis, startet ein Knopfdruck ein Herausforderungsrennen. Den Kurs legen die Teilnehmer selbst auf der Übersichtskarte fest. Wer keine Internetverbindung besitzt, fährt gegen computergelenkte Kontrahenten.

Unser Mercedes SLR jagt nach dem Start auf der Küstenstraße einen Hügel hinab, verfolgt von zwei Jaguars. Ein Wischeffekt, der die Landschaft am Bildrand leicht verzerrt, intensiviert das Geschwindigkeitsgefühl; das ungewöhnlich detaillierte Cockpit stellt Rüttler und Fliehkräfte sanft, aber spürbar dar. Als die Tachonadel 230 Stundenkilometer zeigt, rollt plötzlich ein behäbiger Pick-up aus einer Seitenstraße. Ein Reflex verhindert den Zusammenprall, doch für die folgende Kurve ist es zu spät – der Rettungsversuch mit Handbremse misslingt und der Wagen schleudert gegen einen Baum. **Test Drive Unlimited** verzeiht Fehler weniger gutmütig als **Need for Speed Most Wanted**; der Ersteindruck erinnert mehr an **Need for Speed Porsche**.

Ein Fahrer, den Sie wie im Rollenspiel erstellen, allerdings ohne Fähigkeitenentwicklung, erhöht die Identifikation. Man kleidet seinen Charakter ein, kauft ihm Häuser und besucht einen der vielen Autohändler der Insel – natürlich vom Wagen aus; Passagen zu Fuß gibt es nicht. Der Spielerzusammenführung dienen Clubs, in denen man sich trifft, um zu chatten und Rennen zu vereinbaren. Oder man gründet einen eigenen Verein, etwa den „Club der Jaguarfahrer“.

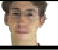
Angekündigt ist **Test Drive Unlimited** zurzeit nur für die Xbox 360. Aus einer Atari-nahen Quelle liegen uns jedoch deutliche Hinweise für eine PC-Version vor.

... im Vergleich mit

Need for Speed Most Wanted

- **SINGLE- UND MULTIPLAYER** Beide Modi sind eng miteinander verwoben; selbst ohne Internetverbindung fühlt sich das Spiel dank Bots an, als wäre man online.
- **SPIELWELT** Die Welt des neuen **Test Drive Unlimited** ist vielfach größer als die von **Most Wanted**; Kurse steckt man vor Rennbeginn selbst ab.
- **FUHRPARK** Über 100 Luxuswagen stehen in der **Test Drive**-Garage, darunter Modelle von Lamborghini, Aston Martin, Jaguar, Shelby, Mercedes.
- **DETAILLIERTE COCKPITS** Hübsche Landschaften und realistische Boliden ergänzt **Test Drive** durch beeindruckend detailliert nachgebildete Cockpits.
- **ONLINE-COMMUNITY** Clubs, in denen die Spielercharaktere sich treffen, ersetzen Chaträume – eine schöne Idee, förderlich für die Atmosphäre.

JUSTIN STOLZENBERG



*Das gescheiterte **Motor City Online** funktionierte ähnlich wie **Test Drive Unlimited**. Drei Gründe, weshalb ich trotzdem an einen Erfolg glaube: Internet-Flatrates haben sich etabliert; dank KI-Fahrern funktioniert das Spiel auch, wenn wenige oder keine Mitspieler online sind; die Grafik stellt alle Vergleichsspiele in den Schatten.*

Entwickler: Eden Games
Anbieter: Atari
Termin: Juni 2006

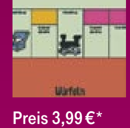


Jetzt downloaden bei T-Mobile

Hol dir den Fun aufs Handy.

Best of 2005

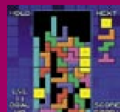
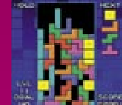
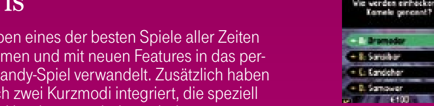
Hol dir die besten Spiele des Jahres direkt auf dein Handy.



Monopoly®

Gehe über „Los" und der Spaß beginnt! Das meistverkaufte Gesellschaftsspiel der Welt gibt seinen Einstand auf dem Handy. Durch das Handeln mit Immobilien kannst du zum reichsten Spieler werden.

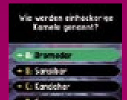
Preis 3,99 €*

Tetris

Wir haben eines der besten Spiele aller Zeiten genommen und mit neuen Features in das perfekte Handy-Spiel verwandelt. Zusätzlich haben wir noch zwei Kurzmodi integriert, die speziell auf das Handy zugeschnitten sind.

Preis 3,99 €*



Wer wird Millionär?

Erlebe die Spannung der populärsten Quizshow der Welt! Teste dein Allgemeinwissen, während du dich in dieser Version von „Wer wird Millionär?" bis zur 1-Million-Euro-Frage spielst.

Preis 3,99 €*



Bomberman

Sprenge alle Gegner vom Bildschirm, finde den versteckten Ausgang und betrete diesen dann, um die Level zu schaffen. Verbessere die Ausrüstung deines BOMBERMAN durch das Aufheben von Gegenständen.

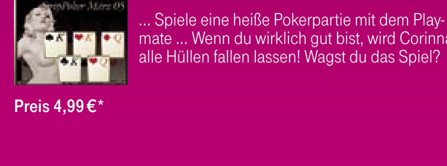
Preis 3,99 €*



Giana Sisters

Einfach (alb)traumhaft: Entdecke mit den Kult-Schwestern geheimnisvolle Welten und finde den Diamanten!

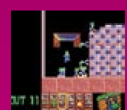
Preis 3,99 €*



Playboy Strip Poker 2

... Spiele eine heiße Pokerpartie mit dem Playmate ... Wenn du wirklich gut bist, wird Corinna alle Hüllen fallen lassen! Wagst du das Spiel?

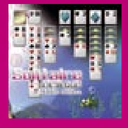
Preis 4,99 €*



Lemmings™

Rette möglichst viele putzige Lemminge innerhalb eines Zeitlimits. Tust du nichts, werden sie von Klippen geradewegs in brodelnde Lava stürzen.

Preis 4,99 €*



Solitaire Deluxe T-Mobile Edition

Misch dein Handy auf! Der Kartenspiel-Klassiker mit drei Spielvarianten, Top-Grafik und groovigem Sound!

Preis 3,99 €*



2005 Real Football

Nenne dich ab jetzt Fußball-Gott! Mit fünf Game-Modi, umfangreicher Spieler-Datenbank und komplexen Strategien geht garantiert kein Schuss mehr nach hinten los!

Preis 3,99 €*



King of Sex City

Das Kult-Game! Mit bis zu fünf verschiedenen Kulissen und neun heißen Girls, die nur darauf warten, dass du ihnen zeigst, wer der King ist!

Preis 3,99 €*



* Beim Download fallen zusätzlich WAP-/GPRS-Verbindungskosten an.

Dein Weg zu den Spielen:

1. Im Handy-Menü t-zones starten.
2. Dort auf Downloads/Games klicken.
3. Kategorie „Best of 2005" auswählen.
4. Jetzt nur noch dein Spiel aussuchen und downloaden.

Noch mehr coole Games findest du im Internet unter www.t-mobile.de/downloads

SMS Gaming Newsletter

Sende einfach eine SMS mit „A", einem Leerzeichen und „Games" an die T-Mobile Kurzwahl 2323. Du erhältst dann automatisch und kostenlos jeden Montag den „SMS Gaming Newsletter".

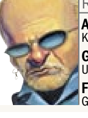


TEST





PETRA FRÖHLICH
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Rush for Berlin
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Rollercoaster Tycoon 3: Wild!
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Elder Scrolls 4: Oblivion



RAINER ROSSHIRT
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Knights of the Temple 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Ultimate Spider-Man
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Gun

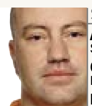
STRATEGIE



DIRK GOODING
AKTUELLER GEHEIMTIPP: UFO: Aftershock
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: X3: Reunion
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Warhammer: Mark of Chaos



ANDREAS BERTITS
AKTUELLER GEHEIMTIPP: City of Villains
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Star Wars: Battlefront 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Warhammer: Mark of Chaos



STEFAN WEISS
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Shattered Union
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Black & White 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Rise & Fall

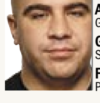


OLIVER HAAKE
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Diplomacy
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Civilization 4
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Warhammer: Mark of Chaos

ACTION



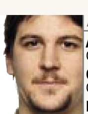
JOACHIM HESSE
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Civilization 4
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Starship Troopers
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Return to Castle Wolfenstein 2



AHMET ISCITÜRK
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Gun
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Starship Troopers
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Prince of Persia 3



HARALD FRÄNKEL
AKTUELLER GEHEIMTIPP: X3: Reunion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Cold War
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Elder Scrolls 4: Oblivion



ANSGAR STEIDLE
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Call of Duty 2 (von wegen geheim)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Cold War
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Gothic 3



BENJAMIN BEZOLD
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Gun
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Star Wars: Battlefront 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dark Messiah of Might & Magic

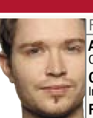


LUKASZ CISZEWSKI
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Peter Jackson's King Kong
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Star Wars: Battlefront 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Enemy Territory: Quake Wars

ABENTEUER



THOMAS WEISS
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Psychonauts
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Agatha Christie: Und dann gabs ...
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Elder Scrolls 4: Oblivion



FELIX SCHÜTZ
AKTUELLER GEHEIMTIPP: City of Villains
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: In 80 Tagen um die Welt
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Hellgate: London

SPORT



RALPH WOLLNER
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Need for Speed Most Wanted
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Autobahn Raser: Destruction Madness
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Pro Evolution Soccer für PSP



CHRISTIAN SAUERTEIG
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Need for Speed Most Wanted
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Skispringen Winter 2006
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crashday

COMMUNITY & ONLINE



MARC BREHME
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Call of Duty 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Agatha Christie: Und dann gab's...
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Runaway 2



JUSTIN STOLZENBERG
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Desperados 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Harry Potter 4
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Timeshift

KORRESPONDENTEN/REPORTER



CHRISTOPH HOLOWATY
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Call of Duty 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Worthülse „Killerspiel“
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Gothic 3



HEINRICH LENHARDT
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Civilization 4
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Hardware-Hunger von Civilization 4
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: World of Warcraft: Burning Crusade

So testen wir

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er“ gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute“ Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende“ Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „-“ bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 154.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start“-Button klicken, „Ausführen“ wählen, „Dxdiag“ eintippen und mit „OK“ bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System“ finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige“ erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)



Budget

MULTIPLAYER-SHOOTER

Battlefield 1942 – The WW2 Anthology

ELECTRONIC ARTS | 26.10.2005 | USK 16 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 11/02 Nicht Waffen, sondern Teamgeist gewinnen die Schlachten in **Battlefield 1942**, das vor drei Jahren ein neues Multiplayer-Zeitalter einläutete. Das Urspiel der erfolgreichen Serie (**Battlefield Vietnam**, **Battlefield 2**) gibt es ab sofort für den absoluten Schnäppchenpreis von 15 Euro mit beiden Add-ons und allen Updates! Während Sie im Hauptprogramm berüchtigte Schlachten wie den Endkampf um Berlin oder die Landung der Alliierten in der Normandie nachspielen, schickt Sie die Erweiterung **Road to Rome** an die italienischen Fronten des Zweiten Weltkriegs. **Secret Weapons of World War 2** ergänzt das Spiel um geheime Waffen aus den Forschungslabors der Kriegsparteien. Unter anderem kämpfen Sie in Peenemünde mit V2- Raketen um einen geheimen Luftwaffenstützpunkt. Sollte man gespielt haben! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	SOLO	
77	80	86	61	**81**

ACTION-ADVENTURE



Deus Ex: Invisible War

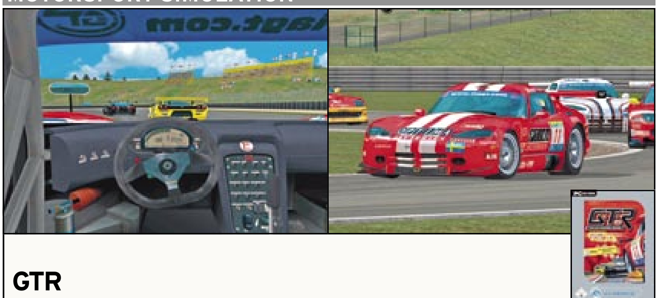
PYRAMIDE | 11.11.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 04/04 Die Geschichte von **Invisible War** spielt 20 Jahre nach dem ersten Teil. Als Geheimagent Alex Denton kämpfen Sie sich auf der Suche nach einer religiös motivierten Terrorzelle rund um den Globus. Der unlineare Spielverlauf bietet eine Vielzahl von Vorgehensweisen und Lösungsmöglichkeiten. Trotz des geschrumpften Rollenspiel-Parts ein empfehlenswerter Mix aus Ego-Shooter und Adventure. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	86	82	--	**81**

MOTORSPORT-SIMULATION





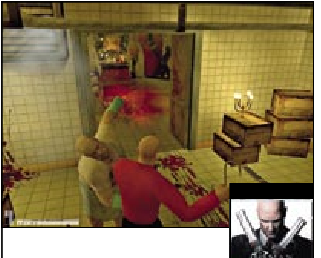
GTR

10TACLE | 20.10.2005 | USK OHNE | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 12/04 Der Vorgänger von **GT Legends** verzichtet auf einen spannenden Karrieremodus und setzt stattdessen auf knallharten Realismus. Protagonisten der anspruchsvollen Simulation sind sämtliche Boliden der FIA-GT-Serie des Jahres 2003. Die meiste Zeit des Spiels verbringen Sie nicht etwa auf den originalgetreu nachgebauten Strecken, sondern in der Box. Das Herumtüfteln am passenden Fahrzeug-Setup lohnt sich, denn jede Änderung macht sich im folgenden Rennen bemerkbar. Die Fahrphysik ist phänomenal, die Cleverness der Computergegner aber auch nach Installation des aktuellen Patches verbesserungswürdig. Die Grafik fährt im Jahr von **Need for Speed Most Wanted**, **Juiced** und Nachfolger **GT Legends** der Konkurrenz allerdings etwas hinterher. Optisches Highlight: Die authentische Cockpit-Perspektive. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
77	89	92	85	**86**

ACTION-ADVENTURE



Hitman: Contracts

PYRAMIDE | 15.11.2005 | USK 18 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 05/04 Sibirien, Hongkong, Holland oder Paris – Teil 3 der Auftragskiller-Simulation schickt Sie mit einer überarbeiteten Steuerung und noch mehr Waffen (etwa einem Fleischerhaken) um den halben Erdball. Auch wenn das Missions-Design stark an den Vorgänger erinnert und die Glacier-Engine Staub angesetzt hat: Für den Preis sollten Sie Nummer 47 nicht im Regal stehen lassen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	85	80	--	**80**

ACTION-ADVENTURE



Max Payne 2

PYRAMIDE | 15.11.2005 | USK 18 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 12/03 „Herr Schmerz" gehört zu den coolsten Videospielcharakteren. Vom Schicksal gebeutelt, kämpft der skrupellose Polizist gegen Verbrechersyndikate und seine Albträume. Grafisch opulent in Szene gesetzt, ballert sich der Held dank Zeitlupenmodus im **Matrix**-Stil durch ganze Gegnerscharen. Trotz wilder Schießereien sprüht **Max Payne 2** dabei vor Charme und witzigen Kommentaren. (rw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	90	84	--	**89**

RENNSPIEL



Midnight Club 2

PYRAMIDE | 15.11.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 09/03 Nachts sind alle Karren grau – zumindest beim düsteren Arcade-Renner **Midnight Club 2**. In den frei befahrbaren Straßen von Los Angeles, Paris und Tokio duellieren Sie sich mit anderen Streetracern und klettern mit Siegen die Rangliste der illegalen Untergrundraser nach oben. Wer sich an der kantigen Optik nicht stört, greift nicht zuletzt wegen des kurzweiligen Mehrspielermodus zu. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	78	79	74	**71**

ROLLENSPIEL



Morrowind: Game of the Year Edition

PYRAMIDE | 15.11.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 07/02 Für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Neulinge ein Labyrinth: In der Haut eines von zahlreichen Charakteren (unter anderem Zauberer, Schamane, Dieb) retten Sie eine riesige Fantasy-Welt vor dem Bösen. Neben dem Hauptprogramm sind die Add-ons **Tribunal** und **Bloodmoon** enthalten. Mehr Quests, Handlungsfreiheit und eine gigantischere Spielwelt gibt es nur in MMORPGs! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	81	84	--	**91**

WIRTSCHAFTSSIMULATION



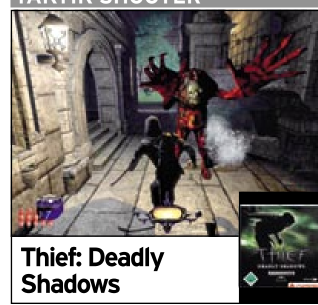
Radsportmanager Pro 2005/2006

FLASHPOINT | 15.11.2005 | USK OHNE | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 09/05 Für 20 Euro macht Sie die diesjährige Ausgabe des **Radsportmanagers** zum Boss Ihres eigenen Rennstalls. Wie beim Vorgänger fehlen wichtige Teams (Telekom, Discovery Channel) und das Hauptmenü erstrahlt noch immer im ausladenden Excel-Look. Besser sind da schon die realistischeren 3D-Rennen, die endlich keine Stunden mehr dauern. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
64	67	77	69	**64**

TAKTIK-SHOOTER



Thief: Deadly Shadows

PYRAMIDE | 15.11.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 07/04 Bei unserer Genre-Referenz schleichen Sie in der Rolle des mittelalterlichen Meisterdiebs Garett durch Schlösser, Gefängnisse und Irrenanstalten. Das Leveldesign ist exzellent und findige Kleptomanen stoßen sogar auf lukrative Zusatzmissionen. Neben der Ego- brilliert eine Verfolgerperspektive, die wie die ganze Spielwelt mit ihren dynamischen Licht- und Schatteneffekten aussieht: spitze! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
85	91	86	--	**88**



PARADE Unsere Flotte mit riesigen Transportschiffen inklusive Begleitschutz ist auf dem Weg in einen verlassenen Sektor. Dort wollen wir einen Stützpunkt und mehrere Fabriken errichten.

X3: Reunion

Was VW mit dem Golf kann, schafft Egosoft schon lange: alle paar Jahre einen optisch runderneuerten Ableger der X-Serie veröffentlichen. Doch wie spielt sich Teil 3?

Die Antwort kurz und knapp: Genauso wie die Vorgänger, aber im Detail verbessert. Und das ist beileibe nicht schlecht, denn die enorme Handlungsfreiheit der **X**-Spiele ist schon seit Teil 1 Garant für viele Stunden Spielspaß. Es erwartet Sie also wieder ein Mix aus Weltraum-Action, Wirtschaftssimulation und Abenteuer-Elementen, garniert mit einer Story, die Sie zehn bis 15 Spielstunden beschäftigt.

Die Geschichte von **X3** setzt da an, wo Teil 2 aufgehört hat: Sie sind Julian Brennan, ein Draufgänger auf der Suche nach ... nun ja, Ruhm und Geld. Ihre Spielwiese ist eine Galaxie aus über 150 bewohnten Sektoren, durch Sprungtore miteinander verbunden und von verschiedenen Rassen kontrolliert. Seit Teil 2 werden viele Systeme von der geheimnisvollen Allienrasse Khaak angegriffen, nun treibt auch noch eine Piratenbande – die Yaki – ihr Unwesen. Und zu allem Übel tauchen seltsame Tarnschiffe auf, die Julian beunruhigen. Zeit, der Sache auf den Grund zu gehen. Der Clou ist, dass Sie wie in der **Grand Theft Auto**-Serie jederzeit aus der Story aus- und einsteigen können, um beispielsweise das Geld für ein besseres Raumschiff zusammenzukriegen.

X3: Reunion ist wie GTA für Physikstudenten – nur nicht ganz so cool!

Die Geschichte selbst wird mehr schlecht als recht präsentiert – ein typisches Egosoft-Problem. Die Entwickler haben zwar die gerenderten Zwischensequenzen aus Teil 2 ad acta gelegt und erzählen die Handlung nun mit einem Mix aus Minivideobotschaften, grob gerenderten Filmen und Zwischensequenzen innerhalb der Spiel-Engine. Die Qualität schwankt jedoch stark. Oft hat man das Gefühl, dass die Szenen noch nicht fertig sind, aber aus Zeitgründen trotzdem ins Spiel mussten. Das gilt auch für manche Missionen, beispielsweise einem chaotischen Rennen auf Zeit durch das Weltall oder **Moorhuhn**-Ballersequenzen, die irgendwie so gar nicht zur Atmosphäre der **X**-Serie passen. Obendrein läuft die Kampagne nicht fehlerfrei. In den Foren berichten englische Spieler von derben Bugs, die ein Weiterspielen unmöglich machen – dort ist **X3: Reunion** bereits vor Wochen erschienen. Vergleichbares ist uns nicht passiert, dafür haben wir an anderer Stelle zu meckern. Viele Missionen ließen sich mit gesundem Menschenverstand nicht zu Ende bringen, da wenig informative, nicht wiederholbare Briefings kaum etwas über unsere eigentliche Aufgabe verraten. Wer sich öfter mal für ein paar Stunden abseits der Kampagne im Weltall tummelt und etwas Geld verdient, weiß mit Sicherheit nicht mehr, welchen Hansel er in welchem der 150 Sektoren anquatschen muss, um wieder in die Story einzusteigen.

Noch ein Beispiel: Bei der Suche nach einer verschollenen Piratentochter landeten wir auf der uns mitgeteilten Station und übersahen dort im Newsbereich eine Nachricht mit dem Hinweis auf den Aufenthaltsort der jungen Dame. Der Witz war, dass die Nachricht beim erneuten Andocken verschwunden war und wir nur dank der Hilfe eines anderen **X**-Spielers im Egosoft-Forum fortfahren konnten.

Harsche Kritik, aber alte **X**-Hasen wie wir wissen, dass die Kampagne nur einen Bruchteil der Spielzeit ausmacht. Die Faszination des Spiels ging noch nie von der Geschichte aus, sondern von der Handlungsfreiheit und dem, was man daraus macht. Hier ist die **X**-Reihe nach wie vor ungeschlagen und übertrifft andere Titel mit offenem Ende wie **Sid Meier's Pirates!** oder auch die **Grand Theft Auto**-Reihe um Längen. Dennoch – wenn schon eine Kampagne, dann bitte in ordentlicher Qualität, fehlerfrei und so gestrickt, dass auch Anfänger wissen, was zu tun ist.

Nichts für Weicheier

Der Einstieg in das **X**-Universum ist für Neulinge ohnehin kein Spaziergang. Die ersten Spielstunden gestalten sich selbst für Kenner der Serie ziemlich zäh

Die 10 Unterschiede zu X2

Die Entwickler betreiben Modellpflege und spendieren X3 eine Reihe wichtiger Änderungen. Hier ein Kurzüberblick für Ungeduldige.

1. Technik-Update Entwickler Egosoft verpasste dem dritten Teil eine komplett neue Engine. Wie die Screenshots zeigen, ist das Resultat mehr als beeindruckend. Nachteil: Man benötigt einen extrem leistungsfähigen Spielerechner.

2. Fabrikkomplexe Fabriken lassen sich miteinander verbinden. Das Planen und Aufstellen solcher Komplexe sorgt für mehr Spieltiefe. Sie können Anlagen bauen, die sich bis auf eine Ressource selbst versorgen (siehe Seite 75).

3. Überarbeitetes Interface Eine zuschaltbare Maussteuerung erleichtert die Bedienung für Einsteiger, frei belegbare Tasten erfreuen die Profis. Das HUD wurde größtenteils auch sinnvoll überarbeitet (siehe Kasten auf Seite 78).

4. Überarbeitete Sektoren Sprungtore sind jetzt unterschiedlich weit voneinander entfernt, die Sektorengröße variiert. Unbekannte Systeme sind nun wirklich zu „erkunden", um alle Objekte darin aufzudecken.

5. Lebendige Spielwelt Im Vorgänger war im Weltall kaum was los. Jetzt tummeln sich extrem viele Zivilschiffe sowie eifrige NPC-Händler in den Sektoren; als Spieler fühlt man sich wirklich als kleiner Teil einer riesigen, lebendigen Welt.

6. Neue Schiffsunterklassen Die in Klassen aufgeteilten Raumjäger besitzen pro Modell kleine Variationen. Beispiele: Ein Nova Angreifer hat mehr Feuerkraft, ein Nova Verteidiger mehr Schilde, der Aufklärer fliegt schneller.

7. Verbesserte Kampf-KI und Flugphysik Gegner feuern gezielter und rammen nicht mehr – selbst Profis müssen sich jetzt anstrengen. Die Flugphysik ist realistischer, Schiffe driften und wechseln nicht abrupt die Richtung.

8. Missionen auf Planeten Kämpfe auf Planetenoberflächen gibt es tatsächlich. Allerdings nur in einer der ersten Story-Missionen, also nicht frei spielbar. Spielprinzip **Moorhuhn**, Spaßfaktor im Minusbereich. Schade!

9. Realistische Spielwelt Das **X**-Universum sieht erwachsener aus, vorbei die Tage knallbunter Stationen und Playmobil-Raumschiffe. Auch die Größenverhältnisse stimmen – neben einem Zerstörer sehen die Jäger jetzt winzig klein aus.

10. Die Story geht weiter Die Geschichte von Julian wird nahtlos weitergeführt. Eine Piratenbande und Tarnschiffe sorgen für Ärger, das Universum ist in Aufruhr. Nett, aber schlecht umgesetzt.

Das wünschen wir uns zusätzlich

Fünf Dinge, die Egosoft unserer Meinung nach mit einem Patch nachliefern oder verbessern sollte.

Spieler-Hauptquartiere Von vielen Fans gewünscht, von Egosoft auch angekündigt ... angeblich aufrüstbar mit Forschungs- und Waffenmodulen. Doch die Dinger fehlen im Spiel – warum?

Cockpits Bei kleineren Schiffen sind die fehlenden Cockpits noch verschmerzbar. Der Blick auf den nackten, meist hässlichen Rumpf größerer Schiffe ist allerdings wenig atmosphärefördernd. Wir wollen eine Brücke im **Star Trek**-Stil!

Bessere Performance Eine tolle Grafik braucht einen schnellen Rechner, doch die Hardware-Anforderungen von **X3** sind jenseits von Gut und Böse. Die Programmierer müssen hier dringend nachbessern, damit **X3: Reunion** auch auf langsameren PCs anständig läuft.

Story Viele Zwischensequenzen sehen aus, als wären sie nicht fertig. Auch die Übergänge zwischen den Szenen sind oft holprig, interessante Charaktere wie Miria (rechts) bleiben blass.

Eine neue Schiffsklasse Zwar haben sich die Designer in puncto Vielfalt wirklich ins Zeug gelegt, zumindest eine neue Schiffsklasse wäre aber drin gewesen.

Bugs trüben den Spielspaß

Neben den Performance-Problemen (siehe Fließtext) zerrten auch diverse Abstürze und nervige kleine Bugs an unseren Nerven. Defekte Spielstände beispielsweise, die immer dann entstanden, wenn wir zwei Mal kurz hintereinander an einer Station andockten und das Spiel dadurch automatisch speicherte. Durch Skriptfehler ließen sich Story-Missionen nicht beenden, außerdem konnten wir nicht an größeren Schiffen und Stationen mit Hangar andocken.

Kurz vor Redaktionsschluss veröffentlichte Egosoft den Patch 1.2.1, welcher eine ganze Reihe von Problemen aus der Welt räumt. Zwar muss man Egosoft für den Einsatz an der Patch-Front loben, dennoch hätte **X3** in dieser Form nicht veröffentlicht werden dürfen. Unsere Empfehlung für Bug-empfindliche Spieler muss daher lauten, das Spiel erst dann zu kaufen, wenn der Zustand erheblich verbessert wurde.



SIAMESISCHE ZWILLINGE Zwei riesige M6-Mammuts haben sich nach ihrem Auftritt in einer der Story-Missionen ineinander verhakt.



PILOT BETRUNKEN? Dieser boronische Zerstörer knallte ohne Not mit voller Fahrt in das Sprungtor.



HINDERNISLAUF Die Röhren von Fabrikkomplexen können die Wegfindung Ihrer Frachter schon mal gehörig durcheinander bringen.



SPIEL MIT DEM FEUER Ein NPC-Pirat wagt sich leichtsinningerweise in einen argonischen Sektor und wird sofort von Patrouillien attackiert.



EIN FALL FÜR DIE FEUERWEHR Feuer-, Rauch- und Explosionseffekte wurden kräftig überarbeitet. Raketentreffer setzen die Schiffe auch schon mal in Brand.

und mühselig. Das dicke Handbuch ist in vielen Fällen auch keine Hilfe, „Versuch macht klug" lautet das Motto. Bis die erste Million auf dem Konto ist, muss man entweder viel Glück haben und erfolgreich einen Superfrachter kapern, oder mehrere Stunden lang Waren von A nach B schippern. Zwar haben die Entwickler bei der Bedienung einen großen Schritt nach vorn gemacht und eine optionale Maussteuerung eingebaut, dennoch werden Anfänger mit den dutzenden Tastaturbefehlen und Funktionen der Schiffe und Fabriken überfordert sein. Tutorials wie im Vorgänger fehlen – wir stellen die Frage, wie man sich ohne **X**-Vorkenntnisse in der Spielwelt zurechtfinden soll? **X3** sollte einsteigerfreundlicher sein, das ist aber nur im Ansatz gelungen.

Gelungene Verbindung

Ebenfalls neu: Der Kauf von Schiffen und Fabriken ist von Ihrem Ansehen abhängig. Wessen Rang bei einer bestimmten Rasse nicht hoch genug ist, kann dort beispielsweise keine High-Tech-Fabriken oder gar mächtige Kriegsschiffe erwerben. Ihren Titel können Sie steigern, indem Sie Piraten oder Khaak im jeweiligen Hoheitsgebiet der Rasse vernichten oder mit den dort angesiedelten Stationen Handel treiben. Ein spielerischer Volltreffer sind die neuen Fabrikkomplexe; mehrere Produktionsstätten lassen sich jetzt per Röhrensystem zu einer Anlage verbinden. Wie das genau funktioniert, erklären wir im Extrakasten rechts.

Edel, aber nicht makellos

Optisch gehörten die **X**-Spiele schon immer zu den schönsten Titeln, die zu ihrem jeweiligen Veröffentlichungsdatum erhältlich waren. **X3: Reunion** bildet hier keine Ausnahme: Das Weltall funkelt und leuchtet in allen Regenbogenfarben, weit entfernte Sternennebel, gleißend helle oder bläulich schimmernde Sonnen tauchen die über 150 Sektoren mal in warme, mal in bitterkalte Farbtöne. Asteroidenfelder mit kraterübersäten Gesteinsbrocken laden zum Katz-und-Maus-Spiel mit Piraten ein, Wolkenknäuel schieben sich langsam über die Oberflächen der Planeten, an deren Rändern die Atmosphäre glimmert. Weniger gut gelungen ist der Nebeleffekt in Systemen wie Rolks Los. Abrupt auftauchende Raumstationen oder Asteroiden sind eine Sache. Aber wieso kann man bitteschön trotz dichtem Nebel noch ganz deutlich Planeten, Monde oder Sterne



DA SCHAU HER Ein Großteil der Story wird über Videoclips (Monitor rechts oben) erzählt. Wir hätten uns mehr „echte" Zwischensequenzen gewünscht.

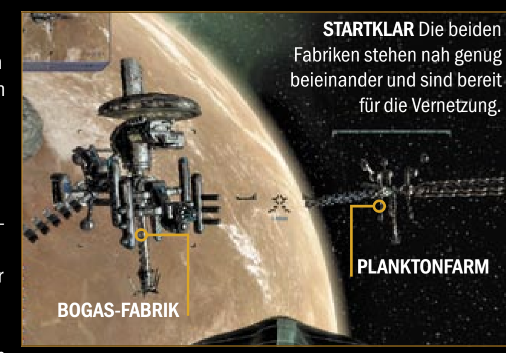
REALISTISCH Auf korrekte Größenverhältnisse wurde viel Wert gelegt. Im Bild unser Pilot neben seiner argonischen Korvette – eines der kleineren Schiffe im Spiel.

In vier Schritten zum Komplex

Eine der wichtigsten Neuerungen in X3: Reunion ist das Verbinden einzelner Fabriken zu einem großen Komplex.



Die Idee: Wir wollen im Sektor Rolks Reich eine BoGas- und eine Planktonfabrik zu einem Produktionskomplex zusammenschließen. Wie schon im Vorgänger schicken wir dazu ein riesiges Transportschiff der M6-Klasse zur Schiffswerft im Sektor Königstal und kaufen die Fabriken. Zusätzlich benötigen wir noch einen Komplex-Bauteilsatz – daraus werden die Verbindungsröhren sowie das Hauptgebäude des Komplexes gefertigt.



STARTKLAR Die beiden Fabriken stehen nah genug beieinander und sind bereit für die Vernetzung.

Nachdem das behäbige M6-Schiff im Sektor angekommen ist, nehmen wir Kontakt mit dem Kapitän auf und platzieren unsere beiden Fabriken mittig im System. Mit Patch 1.2.1 läuft der Aufbau reibungslos, die Fabriken lassen sich nun butterweich auf der eingeblendeten Sektorkarte verschieben und drehen. Die Fabriken stellen wir nicht allzu weit voneinander auf – bei zu großem Abstand lassen sie sich sonst nicht zu einem Komplex verbinden.

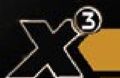


GEISTERHAND Den Standort des neuen Hauptgebäudes wird beim Aufbau als eine Art Hologramm eingeblendet.

Jetzt kontaktieren wir erneut den Kapitän und bitten ihn, den Komplex-Bauteilsatz aufzustellen und damit die Fabriken zu einem Komplex zu verbinden. Dazu wählen wir unsere beiden Fabriken nacheinander aus und dürfen – auch erst seit Patch 1.2.1 – anschließend das neue Hauptgebäude des Komplexes frei im Weltraum platzieren. Dieses sollte nicht zu nah an den anderen Gebäuden stehen, um kein Röhrengewirr zu erzeugen. Schließlich docken hier später die Frachtschiffe an – zu viele Hindernisse erschweren deren Andockmanöver unnötig.



Die Anlage steht, wir sind zufrieden. Das Hauptgebäude mit den Andock-Ports ist von allen Seiten für Frachtschiffe zugänglich. An unseren neuen Produktionskomplex können wir später weitere Fabriken andocken – beispielsweise ein Sonnenkraftwerk zur Energieversorgung. Für jedes neue Gebäude benötigt man dann einen weiteren Komplex-Bauteilsatz – eine Investition, die sich schnell auszahlt. Bei mehr als acht Fabriken wird die Verwaltung durch das nicht skalierbare Handels-Menü (im Bild, mittig) aber unübersichtlich.



Ein gelungener Genremix – so spielt sich X3: Reunion

Am genialen Spielprinzip aus den Vorgängern wurde wenig verändert. Sie können immer noch tun und lassen, was Sie wollen.



QUALITÄTSSCHWANKUNGEN Viele Zwischensequenzen werden innerhalb der Engine dargestellt. Im Bild eine der besseren Szenen.

Handeln

Das Wirtschaftssystem ist runderneuert, Sonnenkraftwerke sind nun nicht mehr die einzige lohnenswerte Investition. High-Tech-Anlagen wie Schild- und Waffenfabriken werfen die größten Gewinne ab, was sinnvoll ist. Clevere Geschäftsleute vernetzen ihre Fabriken zu autarken Komplexen, die Waren vom Weizen bis zur Laserkanone anbieten und dafür nur Erz und Silizium als Ressourcen benötigen. Der Rest wird komplett innerhalb der Anlage produziert. Selbstständige NPC-Händler machen dem Spieler jetzt kräftig Konkurenz – und die belebt bekanntlich das Geschäft. Alle Preise sind immer noch abhängig von Angebot und Nachfrage, so dass man anders als in **Freelancer** ständig den Markt beobachten und darauf reagieren muss.



ANGEDOCKT Beim Großteil der Stationen docken Sie jetzt an Auslegern an und erledigen Ihre Geschäfte aus der Pilotenkanzel.

Die Story durchspielen

Ähnlich wie in der **GTA**-Serie können Sie aus der Hintergrundgeschichte von **X3: Reunion** jederzeit aussteigen und sich erst mal um andere Dinge kümmern. Beispielsweise ein paar Millionen scheffeln, um mit einem besser ausgerüsteten und bewaffneten Schiff wieder dort weiterzumachen, wo Sie aufgehört haben. Die Story selbst knüpft an die Ereignisse aus **X2: Die Bedrohung** an: Sie spielen Julian Brennan, dessen Vater Kyle seit einem Gefecht mit der Alien-Rasse Khaak im Koma liegt. Die Suche nach dem Weg zurück zur Erde sowie der Kampf gegen die Piratentruppe Yaki hält Sie auf Trab. Und da wäre dann noch dieses seltsame Raumschiff mit der Tarnvorrichtung ...



ENTDECKERTRIEB Alle Sektoren im X-Universum sind durch Sprungtore verbunden.

Kämpfen

Wer lieber schießt statt mit Plankton oder Fischöl sein Geld zu verdienen, wird sich in **X3** wohler fühlen als in den beiden Vorgängern. Die Kämpfe sind fordernder – wer mit einem M4-Flieger einen dickeren M3-Jäger angeift, sollte schon die eigenen und gegnerischen Stärken und Schwächen genau kennen. Raketen sind jetzt schneller lethal, auch die neue, etwas trägere Flugphysik wirkt sich positiv auf das Spielgefühl aus. Futter für die eigenen Kanonen gibt es in den belebten Sektoren ebenfalls genug. Sei es als Pirat, der harmlose Händlerschiffe in den Außensystemen überfällt und kapert, oder als Gesetzeshüter, der mit Polizeilizenz Jagd auf das gesetzlose Pack macht.



ROHE GEWALT Die wieselflinken Khaak befördert man am besten aus nächster Nähe und mit einer Breitseite aller Waffen ins Jenseits.

Erforschen

Bei über 150 Sektoren besteht ein Großteil des Spiels darin, genau diese Systeme zu entdecken und zu erforschen. Zu Beginn ist Ihnen nämlich gerade mal eine Hand voll Systeme bekannt, die allesamt untereinander mit Sprungtoren verbunden sind. So erkundet man in den ersten Stunden weite Teile des Universums auf der Suche nach dem besten Geschäft oder schnellen Kämpfen und trifft dabei auf die unterschiedlichen Rassen im Spiel. Wer neugierig ist, wird oft belohnt: Herrenlose Schiffe warten versteckt hinter Asteroiden darauf, entdeckt zu werden. Und geheime Raumstationen mit besonders lukrativen Waren oder Waffen liegen manchmal fernab der üblichen Handelsrouten.

im Hintergrund erkennen, jedoch nicht die mehrere Kilometer große Raumstation vor der eigenen Schiffsnase?

Auch das Design der Fabriken wurde bis auf ein paar Ausnahmen komplett überarbeitet. Den neuen Look kann als nüchtern-realistisch bezeichnen – im positiven Sinn. Alles wirkt „erwachsener" und weniger knubbelig als im Vorgänger, die Proportionen stimmen, Details wie die glaskuppelgeschützten Weizenfelder der Agrarzentren tragen viel zur Plausibilität der Spielwelt bei. „Ja, das könnte tatsächlich so aussehen", denkt man sich oft. Allerdings fallen die Design-Unterschiede der Fabriken zwischen den einzelnen Rassen nicht mehr so deutlich aus wie im Vorgänger – viele Module ähneln sich zu stark. Lediglich die gigantischen Handelsstationen der Völker haben noch einen völlig eigenständigen Look.

Das trifft glücklicherweise nicht auf die Raumschiffe zu. In Teil 3 präsentieren uns die Aachener Entwickler eine Modellpalette, die in Sachen Vielfalt und Schönheit ihresgleichen sucht. Die Argonen – von Haus aus Gutmenschen – durchkreuzen das Weltall beispielsweise in hochglanzpolierten, stromlinienförmigen Schiffen, bei denen man irgendwie an Paladine aus Spielen wie **Gothic** oder **World**



Das neue Interface von X3: Reunion

Keine Cockpits und ein komplett mit der Maus bedienbares HUD sollen Neulingen den Einstieg erleichtern. Wir erklären, ob's klappt.



BENUTZ MICH Mit einem Klick auf die rechte Maustaste lässt sich jederzeit ein Cursor einblenden, mit dem man alle Elemente des HUDs bedienen kann. Im Kampf sehr umständlich, aber immerhin besser als in **X2**.

1. Das Videofenster öffnet sich, wenn Sie ein Objekt in der Spielwelt anvisieren. Nervt und zerrt an der Framerate.

2. Alle Objekte im Sektor sind als Symbole am Blickfeldrand dargestellt und lassen sich mit der Maus anwählen. Klappt nach ein paar Spielstunden ganz gut.

3. In diesem Monitor werden nur Videobotschaften dargestellt.

4. Mehrzweck-Display, in dem die Entfernung zum Gegner, dessen Rumpf- und Schildstärke sowie die eigene und gegnerische Geschwindigkeit angezeigt sind. Praktisch!

5. Auswahlmenü, in dem Sie die Waffenbänke bestücken und bis zu vier Kombinationen auf die Tasten 1-4 legen können. Bringt mehr Taktik in die Kämpfe, sehr gut!

6. Links die eigene Schildstärke (blau) und die Rumpfpanzerung (grün), in der Mitte die eigene Geschwindigkeit. Könnte größer sein.

7. 3D-Radar. Unserer Meinung nach unbrauchbar, aber nicht störend.

of Warcraft denkt. Boronen haben hingegen ein noch „fischigeres", organischeres Aussehen als im Vorgänger; hier wurde komplett auf scharfe Kanten und wuchtige Aufbauten verzichtet. Designer-Legende Colani würde beim Anblick der fließenden Linien wohl vor Begeisterung in seinen Schnauzbart jauchzen. Ganz anders die Händlerrasse Teladi: Deren Kampfschiffe sind große, kantige und ineinander verschachtelte Metallklötze ohne jeden Anspruch auf ein schickes Äußeres, während die Schiffe der Kriegerrasse Split aussehen wie stromlinienförmige, waffenstarrende Dartpfeile.

Etwas deplatziert wirkt der comicmäßige Look der Figuren, beispielsweise in den Videoclips. Egal ob Boronen, Paraniden oder Split, die Darstellung passt einfach nicht mehr in dieses ansonsten realistisch anmutende Weltall.

Schönheit hat ihren Preis

An der Texturqualitätsschraube haben die Entwickler erneut kräftig gedreht. Piratenflieger sind mit buntem Graffitti überzogen, Fabriken und riesige Zerstörer und Trägerschiffe laden das Auge förmlich zu einer Erkundungstour ein. Da leuchten viele kleine Fenster, Röhren und Leitungen lugen aus Schiffsrümpfen heraus, winzige, teils aufgemalte, teils aus Polygonen geformte Details finden sich in jedem Winkel der Spielwelt. Das Bumpmapping sieht nicht mehr so aus wie Plastik, was vor allem den Schiffen der Boronen zugute kommt. Generell haben die Entwickler beinahe verschwen-



Gestatten, Ihr ärgster Feind: die mysteriösen Khaak

Die aggressiven und geheimnisvollen Khaak machen auch im dritten Teil das X-Universum unsicher. Hier ein paar Beispiele.

Khaak-Schiffe tauchen wie schon im Vorgänger plötzlich und in Form von Clustern auf und attackieren alles, was nicht bei drei durch ein Sprungtor gehüpft ist. Diese Cluster bestehen aus unterschiedlich vielen Einzelschiffen und variieren ihre Formation, wie man sehr schön auf den Bildern 1 bis 3 erkennen kann. Nähert man sich ihnen auf wenige Kilometer, lösen Sie die enge Formation und greifen mit Lasern und Raketen an (Bild 4). Zerstört man das Hauptschiff (ein M3-Bomber), ist der Rest ein Kinderspiel.



Die Klassen

Sieben Schiffsklassen stehen in X3 zur Wahl.

Der Teladi Kondor ist ein typisches M1-Trägerschiff. An Bord befinden sich dutzende Jäger, die den Riesen im Ernstfall verteidigen.

Sieht genauso gefährlich aus, wie er ist: Der Split-M2-Zerstörer Python ist schnell und wendig.

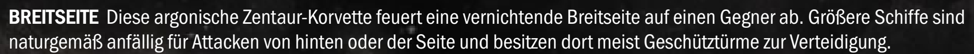
Auch die Paraniden können schöne Schiffe bauen. Die Nemesis ist ein Schiff der M6-Klasse und füllt als Korvette die Lücke zwischen Zerstörer und M3-Jäger.

Schwere Jäger der M3-Klasse wie dieser Argon Nova sind die Arbeitspferde in X3.

Mit einem M4 kann man sich endlich ins Weltall wagen, ohne gleich abgeschossen zu werden. Klassischer Vertreter ist der Buster.

Der boronische M5-Aufklärer Oktopus besitzt wie alle Schiffe seiner Klasse eine hohe Geschwindigkeit, aber kaum Panzerung und Bewaffnung.

Transportschiffe (kurz TS) gibt es mittlerweile in allen Größen und Gewichtsklassen, darunter auch dieser argonische Merkur-Frachter.



BREITSEITE Diese argonische Zentaur-Korvette feuert eine vernichtende Breitseite auf einen Gegner ab. Größere Schiffe sind naturgemäß anfällig für Attacken von hinten oder der Seite und besitzen dort meist Geschütztürme zur Verteidigung.

derisch mit Polygonen um sich geworfen – und das hat seinen Preis. Die Hardware-Anforderungen für **X3: Reunion** sind so heftig, dass man sich kaum traut, sie niederzuschreiben. In unserer Benchmark-Testszene, einem einfachen Autopilotflug durch den Sektor Argon Prime mit Andockmanöver an der Handelstation, kam selbst der schnellste PC nicht über 19 Bilder pro Sekunde. Der schnellste PC, das war in diesem Fall ein Mördergeschoss mit Athlon 64 X2 4600+, einer Geforce 6800 Ultra und 2.048 Mbyte RAM (alle Details auf „hoch"). Zwar ist die Performance in weniger dicht besiedelten Systemen deutlich besser, im Spiel treibt man sich sowohl als Händler, als auch als Draufgänger freilich eher in den Sektoren rum, wo der Bär steppt.

Das kenn' ich doch?

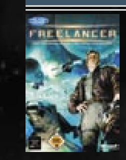
EAX steht als Option im Startmenü von **X3** zur Verfügung, benötigt aber wie bei fast allen Spielen bis zu zwanzig Prozent CPU-Power (je nach Soundkarte). Muskalisch gibt es ein paar neue Stücke, ein Großteil der Musik aus Teil 2 wurde komplett übernommen. Das stört nicht im Geringsten, sondern gibt **X**-Veteranen sogar eher noch das Gefühl, „zu Hause" zu sein. Die Sprachausgabe ist gewohnt gut, doch quasseln die Figuren in den eingeblendeten Videoclips alles andere als lippensynchron. Der Sprachbug aus **X2** hat es auch in die neueste Version geschafft – unverständlich, wieso dieser Fehler nicht schon längst ausgemerzt ist.

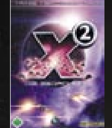
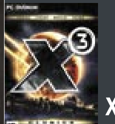
Nüchtern betrachtet bietet **X3: Reunion** außer einer frischen Engine wenig Neues und hat den Charme eines Add-ons. Das gewohnt geniale Spielprinzip schafft es aber einmal mehr, dass man als Fan über die offensichtlichen Mängel hinwegsieht. Wer die **X**-Serie bislang nicht mochte, wechselt allerdings auch durch den dritten Teil nicht ins Lager der **X**-Jünger. Vielleicht beim nächsten Mal? (dg)



VERBESSERUNGSWÜRDIG Händler verbringen viel Zeit vor diesem Menü – eine Liste mit Sortierfunktionen für Stationen, Schiffe und dergleichen. Das Menü lässt sich nicht in der Größe skalieren und ist bei vielen eigenen Fabriken unübersichtlich.

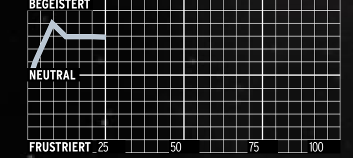
IM WETTBEWERB



FREELANCER TEST IN PCG 04/03	X2: DIE BEDROHUNG TEST IN PCG 03/04	X3: REUNION TEST IN PCG 01/06
TECHNIK		
BEFRIEDIGEND (70%)	**GUT** (81%)	**SEHR GUT** (93%)
+ Abwechslungsreiche Galaxien + Sehenswerte Videosequenzen + Läuft noch auf Uralt-PCs flüssig – Mittlerweile veraltete Optik	+ Dynamische Schatteneffekte + Alle Objekte mit Bumpmapping veredelt – Hohe CPU-Anforderung bei vielen Fabriken – Nach heutigen Standards detailarm	+ Realistischer, erwachsener Look + Viel Liebe zum Detail + Hohe Texturqualität, Glanzeffekte + Wunderschönes Universum – Extrem hohe Hardware-Anforderungen
ATMOSPHÄRE		
GUT (83%)	**GUT** (81%)	**GUT** (80%)
+ Interessante Wendungen im Plot + Abwechslungsreiche Schauplätze + Viele Zwischensequenzen – Oft zu actionlastige Missionen	+ Gelungene deutsche Synchronisation + Situationsabhängige Musik + Gelungenes Raumschiff-Design – Zwischensequenzen wirken unfertig – Charaktere sprechen nicht lippensynchron	+ Realistische Größenverhältnisse + Lebendiges Weltall, viele NPC-Schiffe + Exzellentes Raumschiff-Design – Zwischensequenzen wirken unfertig – Charaktere sprechen nicht lippensynchron
SPIELDESIGN		
GUT (80%)	**GUT** (84%)	**GUT** (81%)
+ Rollenspielartige Charakterentwicklung + Sehr gute Gegner-KI – Abwechslungsarme Missionen – Schwankender Schwierigkeitsgrad	+ Völlig offener, freier Spielablauf + Riesiges Universum mit 140 Sektoren + Sehr lange Spieldauer – Komplex, nichts für Action-Puristen	+ Idealer Mix aus Kampf und Handel + Sehr lange Spieldauer + Enorme Handlungsfreiheit – Zäher Spielbeginn, zu schwer für Einsteiger – Zu viele Bugs in der Verkaufsversion 1.2
MULTIPLAYER		
GUT (84%)	-	-
+ Alle Funktionen des Solomodus aktiv + Bis zu 128 Spieler – Nur Computergegner – Keine Teams möglich	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
SPIELSPASS		
BEFRIEDIGEND (79%)	**GUT** (82%)	**GUT** (80%)

MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 24 Stunden	Spieldauer (Einzelspieler): 100 Stunden	Spieldauer (Einzelspieler): 100 Stunden

1 Der Einstieg ins **X**-Universum ist zäh und langwierig. Einsteiger sind mit Steuerung und Möglichkeiten überfordert, auch Profis müssen sich erst mal umgewöhnen.

2 Nach ein paar Stunden stellt sich das alte **X**-Gefühl ein: Die Kämpfe machen Spaß, eine erste Fabrik wirft Geld ab. Wir sparen für ein neues Schiff.

3 Die Story ist nett, aber unspektakulär. Bugs trüben den Spielspaß, richtig ärgerlich ist das nicht. Bekannte Probleme wie das veraltete Handelsmenü schon eher.

4 Dank der neuen Fabrikanlagen und den NPC-Händlern macht **X3** auch nach 100 Spielstunden und mehr genauso viel Spaß wie die Vorgänger.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra) – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS
Falls Ihre CPU nicht mit mindestens 3.500 MHz taktet und eine Klasse-4-Grafikkarte in Ihrem PC steckt, kommt wenig Freude auf 1 GByte RAM sind ebenfalls Pflicht, da sonst die Ladezeiten nerven. Schwächelt Ihre Hardware, reduzieren Sie die Textur-/Shader-Qualität und schalten die AQC ein.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

X3: REUNION

CA. € 50,-
16. NOVEMBER 2005

DIRK GOODING

„X3 ist wie ein Festtagsbraten, der fünf Minuten zu früh aus dem Ofen geholt wurde."

Als Fan der Serie bin ich zufrieden, hatte mir aber insgesamt mehr Innovationen erhofft. Für das Grafik-Update und die kleinen Neuerungen zahl ich dieses Mal gern meine 50 Euro, doch für Teil 4 müssen ein paar frische spielerische Ideen ran. Wieso kann ich keine Stationen kapern, auf Planeten landen oder größere Schiffe als Zerstörer kaufen? Auch Aufbau und Bedienung der Handelsmenüs muss als Nächstes erneuert werden. Ärgerlich stimmt mich hingegen, dass **X3** offensichtlich noch ein paar Wochen Bugfixing gebraucht hätte. Mensch Leute, andere Firmen haben es doch vorgemacht, dass man so die Käufer vergrault.

STEFAN WEISS

„Beim nächsten Mal bitte einsteigerfreundlicher!"

Das X 3-Universum ist das Schönste der Serie: Endlich wieder durchs All düsen und das tun, was mir im echten Leben nicht vergönnt ist – über Nacht reich werden. Als altem **X**-Veteran fällt mir persönlich der Einstieg leicht, da sich am Grundprinzip so gut wie nichts geändert hat. Schade nur, dass Neulinge zu Beginn hoffnungslos überfordert sind – ein ausführliches Tutorial wäre da nicht schlecht gewesen. Die gut gemeinte Maussteuerung habe ich nach kurzer Zeit sträflich ignoriert, ich geb's ja zu, ich steh mehr auf Tastatur-Verrenkung.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Egosoft
Titel vom selben Entwickler:
- X - Beyond the Frontier (87 %)
- X-Tension (Add-on) (79 %)
- X2: Die Bedrohung (82 %)

Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Enorme Handlungsfreiheit
+ Optisch eines der schönsten PC-Spiele
+ Extrem hohe Spieldauer
– Aktuelle Verkaufsversion noch verbuggt
– Hohe Hardware-Anforderungen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
80	Grafik	Sehr Gut (92)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Befriedigend (75)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden

Spieletuning

X3

Wer die Weiten des Pixelweltraums ohne Ruckler erobern will, braucht neben einer flotten Grafikkarte einen Prozessor mit mindestens 3,5 GHz.

TUNING-TIPPS

Um X3 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- 3.500 MHz
- 1.024 MByte
- Geforce 6800 GT/Radeon X850 XT

Mit 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und 9600 XT/Geforce FX 5900 XT sollten Sie:

- Die Auflösung auf 1.024x768 stellen
- Eine niedrige Textur- und Shader-Qualität wählen
- Die Option „Automatische Qualitätskontrolle" aktivieren
- Den „Postprocess Filter" im Ingame-Grafik-Optionsmenü ausschalten

Mit 2.500 MHz, 512 MByte RAM und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:

- Eine Auflösung von 1.024x768 einstellen
- Bei der Option „Textur-Qualität" und „Shader-Qualität" die Option „Mittel" anwählen
- Die „Automatische Qualitätskontrolle" einschalten
- Auf den Leuchteffekt („Postprocess Filter") verzichten

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 MX440 sollten Sie:

- Als Bildschirmauflösung 1.024x768 wählen
- Textur- und Shader-Qualität auf „Hoch" setzen
- Die „Automatische Qualitätskontrolle" ausschalten
- Mit „Antialiasing" spielen
- Den Anisotropen Texturfilter einschalten
- Den „Postprocess Filter" aktivieren



AUTHENTISCHE ATMOSPHÄRE Die Raumschiffe und -stationen sind mit Normal-, Specular- und Environment-Maps der höchsten Qualitätsstufe verziert und die Beleuchtung ist aufwendig. Dazu kommt noch der Leuchteffekt.



DETAILSCHWUND Spielen Sie mit Texturen und Shadern der niedrigsten Qualitätsstufe, gehen viele Details der Flugobjekte verloren. Die Beleuchtung ist sehr schlicht und auch der Überstrahleffekt fehlt.

Das Grafikmenü von X3

1 Bildschirmauflösung: Für eine Auflösung von 1.024x768 sind erst Grafikkarten der dritten und vierten Klasse wie Geforce 6600/6800GT oder Radeon 9800/X800 XT ausreichend leistungsstark. Trotzdem können Spieler mit schwächeren 3D-Beschleunigern diese bei der uns vorliegenden Version nicht auf 800x600 reduzieren.

2 Textur-Qualität: Texturen mit einem hohen Detailgrad fordern die volle Rechenleistung Ihrer Grafikkarte. Daher sollten Sie die Option „Hoch" erst dann wählen, wenn Sie mit einer Geforce 6800 GT, Radeon X800 XT oder schnelleren Karten spielen.

3 Shader-Qualität: Die Beleuchtung, der Leuchteffekt sowie die Normal-, Specular- und Environment-Maps werden per Shader gerendert. Wählen Sie eine hohe Shader-Qualität, sind diese optischen Höhepunkte ebenfalls mit der höchsten Detailstufe dargestellt, für die Sie definitiv ein sehr schnelles Pixeltriebwerk benötigen.

4 Automatische Qualitätskontrolle: Ist diese Option eingeschaltet, werden automatisch Details zugunsten der Performance abgeregelt.

5 Antialiasing/Anisotropische Texturfilterung: Für diese Features benötigen Sie Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT oder höher.

Grafikeinstellungen
3D Beschleuniger
NVIDIA GeForce 6600 GT
Bildschirmauflösung 1
1024 x 768 x 32 (X8R8G8B8)
Textur-Qualität 2
Hoch
Shader-Qualität 3
Hoch
Automatische Qualitätskontrolle 4
Antialiasing 5
Anisotropische Texturfilterung
Vollbild
Im Fenster
Standard-Werte
OK
Abbrechen

The Movies™ Filmfestspiele

Gewinnen Sie eine Reise für zwei Personen nach Hollywood!

1. Preis
Eine Woche Hollywood für zwei Personen

2. Preis
Besuch einer Filmpremiere in Deutschland für zwei Personen (Roter Teppich inklusive!)

3. - 10. Preis
Je 1x Abo von SFT, PC Games und WIDESCREEN

11. - 20. Preis
Je 1x Cinestar 5-Sterne-Karte (5x gratis ins Kino)

Und so funktioniert's: Werden Sie selbst zum Star-Regisseur und drehen Sie mit The Movies™ Ihren eigenen Film. Ihr Meisterwerk schicken Sie uns einfach per CD, eine fünfköpfige Jury bewertet und ermittelt den Sieger unter allen Einsendungen. Die Gewinner inklusive ihrer Filme werden im Frühjahr 2006 veröffentlicht.

Die Jury

Petra Fröhlich
Chefredakteurin PC Games

Christian Müller
Chefredakteur SFT

Jürgen Fröhlich
Chefredakteur WIDESCREEN

Reza Memari
Werbefilmer

Prof. Dr. Bernd Willim
Präsident THE GERMAN FILM SCHOOL for digital Production

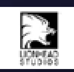
Teilnahmebedingungen:

Die mit dem PC-Spiel „The Movies™" erstellten Filme müssen eine Spiellänge von minimal 30 Sekunden und maximal 2 Minuten aufweisen. Wenn Sie „The Movies" nicht besitzen, können Sie uns alternativ ein selbst erdachtes Drehbuch zusenden (max. zwei DIN-A4-Seiten). Genre und Inhalt bleiben Ihnen überlassen. Bitte achten Sie darauf, dass Ihr Film keine Copyrights (Markenrechte) verletzt. Darunter fällt unter anderem GEMA-pflichtige Musik (Original-Filmmusik, Songs bekannter Interpreten), Schauspielernamen und Filmtitel (Star Wars, Brad Pitt). Packen Sie Ihren Film auf eine CD und schicken Sie ihn in einem ausreichend geschützten Umschlag an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: The Movies, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Einsendeschluss ist der 21.01.2006. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der Lionhead Studios sowie von ACTIVISION Deutschland sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt und erklären sich mit der Veröffentlichung ihrer Einsendungen einverstanden.










FILM-HIGHLIGHT

Fantastic Four erscheint am 2. Dezember als Einzel- und Doppel-DVD. Die Single-Version enthält ca. 30 Minuten Bonusmaterial, die Premium Edition drei Stunden.

Nachdem sie von einer kosmischen Wolke verstrahlt wurden, erlangt ein Team von Wissenschaftlern Superkräfte.

Während die Fantastischen Vier ihre neu gewonnenen Kräfte positiv einsetzen, will Dr. Doom sie zu eigenen, tod-bringenden Zwecken nutzen.

Fantastic Four

Action Sensationelle Verfilmung der langlebigsten Superhelden-Comic-Serie.

Stan Lee schuf in den 60er-Jahren eine ganze Reihe von Comic-Charakteren, die das Marvel-Verlagshaus zu einer festen Größe der Entertainment-Industrie machten. Unter anderem ersann der Zeichner die Superhelden-Familie Fantastic Four, bestehend aus dem Wissenschaftler Reed Richards, seiner Freundin Susan Storm, ihrem Bruder Jonathan und dem Raumpiloten Ben Grimm. Die Serie entwickelte sich zur dauerhaftesten Comic-Reihe der Welt mit mittlerweile über 60 Millionen verkauften Exemplaren. Deutschlands Erfolgsproduzent Bernd Eichinger sicherte sich bereits vor 20 Jahren die Filmrechte und gab nun grünes Licht für die Verfilmung des Spektakels.

Ein Geldproblem lässt Dr. Reed Richards und sein Team auf einen Vorschlag seines alten Konkurrenten aus Studienzeiten, Victor von Doom, eingehen. Gemeinsam wollen sie in einer Forschungsmission ins All starten. Doch an Bord der Raumstation passiert etwas Unvorhergesehenes: Eine kosmische Wolke verstrahlt die fünf Teammitglieder. Richards kann seine Glieder plötzlich unermesslich dehnen, Sue Storm wird unsichtbar, Johnny entflammt zur menschlichen Fackel und Ben mutiert zu einem Koloss mit steinerner Haut. Dr. Doom dagegen hat plötzlich Macht über Elektrizität gewonnen, die er vernichtend einsetzt. Fortan versuchen die Fantastic Four, seinem tödlichen Treiben Einhalt zu gebieten.

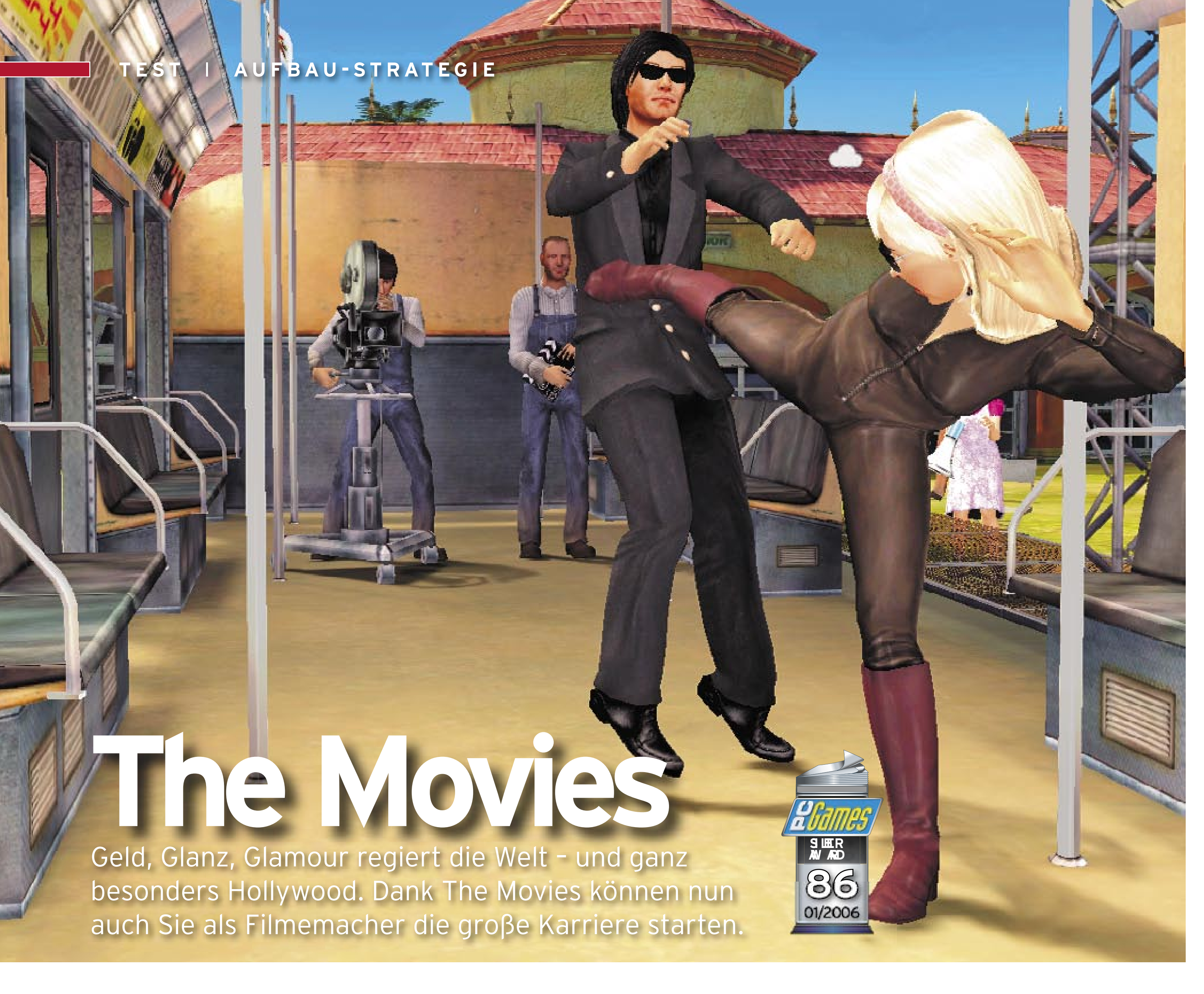
Aus der Comic-Vorlage schuf der junge Regisseur Tim Story (*New York Taxi*) eine rasante Mischung aus furioser Action, kernigen Effekten und witzigen Dialogen, vernachlässigte nicht die Wurzeln der Helden und thematisierte auch deren soziale Probleme. Die Premium Edition der DVD präsentiert dazu viele Einblicke in die Dreharbeiten und die Entstehung der Effekte sowie witzige Anekdoten.

Bombastische Action mit menschlichen Helden.

EXTRAS PREMIUM-EDITION

- Top-Bildtransfer vom HD-Kameramuster
- Audiokommentar der fünf Darsteller
- Making of *Heroes are born* (ca. 97 Min.)
- 12 geschnittene Szenen (ca. 24 Min.)
- Fantastic Tour Videotagebuch (ca. 20 Min.)
- Entstehung Brooklyn-Bridge-Szene (ca. 8 Min.)
- Das Baxter-Gebäude (ca. 7 Min.)
- zwei Musikvideos (ca. 7 Min.): *Everything Burns* mit Anastacia und Ben Moody, *Come on, come in* mit Velvet Revolver
- Making of, Featurette, Behind the Scenes, Darstellerinfos, Trailer (ca. 30 Min.)





The Movies

Geld, Glanz, Glamour regiert die Welt – und ganz besonders Hollywood. Dank The Movies können nun auch Sie als Filmemacher die große Karriere starten.

Nebelschwaden wabern über die Gräber eines Friedhofs. Knarrend öffnet sich ein Sarg, als ... ein rosa Plüschhase in Menschengröße durchs Bild hoppelt. Gibt's nicht? Gibt es wohl, wenn Sie Lionheads **The Movies** spielen. Als Chef eines Filmstudios treten Sie an, um Hollywood zu erobern. Peter Molyneux (**Black & White**, **Dungeon Keeper**, **Fable**) schafft es erneut, uns ein Spiel zu präsentieren, das mit jeder Menge witziger Ideen daherkommt und sich in keine Genre-Schublade pressen lässt. Aber ist **The Movies** damit schon ein Spiel der Sonderklasse? PC Games hat alle Ecken und Enden durchleuchtet: Betreten Sie mit uns die illustre Welt der Stars und Sternchen.

Wege zum Ruhm

Nach einem recht dürftigen Tutorial, das lediglich die Grundsteuerung erklärt, haben Sie die Wahl zwischen zwei verschiedenen Spielmodi. „Neues Spiel" lässt Sie mit einer Art Kampagne beginnen, bei der Sie im Jahr 1920 mit einem Koffer druckfrischer Dollarscheine vor einem leeren Firmengelände stehen. Hier legen Sie den Grundstein für Ihr künftiges Filmimperium. Sie haben nun bis zum Jahr 2005 Zeit, Ihr Studio in Konkurrenz mit anderen Zelluloidfabriken an die Spitze der Charts zu führen, fleißig Blockbuster zu produzieren und damit Geld zu erwirtschaften. Die verdiente Kohle stecken Sie in den Bau neuer Gebäude, verschönern Ihren Filmpark mit Blumen, Palmen, Papierkörben, Autos, Liegestühlen – alles wichtige Elemente, um Ihre Stars bei Laune zu halten. Denn nur zufriedene Schauspieler und Regisseure liefern gute Arbeit ab, was sich auf die Qualität eines Films auswirkt. Den zeitlichen Fortschritt lesen Sie anhand einer Zeitlinie am oberen Bildschirmrand ab. Ein integrierter Radiosender, den Sie auch abschalten können, versorgt Sie mit historisch passenden Informationen, wie etwa dem Ausbruch oder Ende des Zweiten Weltkriegs. Spielerisch wirkt sich das so aus, dass einschneidende Ereignisse der Geschichte auch bestimmte Filmvorlieben beim Publikum hervorrufen. In den Kriegsjahren 1939 bis 1945 sind zum Beispiel eher Komödien und Romanzen angesagt, Action und Horror gab es zu dieser Zeit schließlich genug. In den Fünfzigerjahren lassen dagegen spannende Sciencefiction-Streifen die Kinokassen klingeln.

Im Sandkasten-Modus wählen Sie aus, in welchem Jahr und mit wie viel Startkapital Sie loslegen möchten. Dort können Sie auch weitere Spieleinstellungen vornehmen, beispielsweise gleich mit einem vorgefertigten Studio anfangen, den Filmdreh automatisieren sowie Launen der Schauspieler deaktivieren. Wer also keine Lust hat, sich von den Anfängen im Jahre 1920 mühsam hochzuarbeiten, steigt gleich in diesen Spielmodus ein, verpasst damit aber auch den ganz eigenen Charme des Spiels.

„Peter, was mache ich hier eigentlich?"

Molyneux-Spiele sind immer wie ein großer Kessel Buntes zusammengemixt aus verschiedenen Genres. **The Movies** ist da keine Ausnahme. Der Aufbau des Studios und das Wirtschaftsmanagement erinnern an **Rollercoaster Tycoon** oder **Theme Park**, während die Hege und Pflege Ihrer Stars mit all ihren Ansprüchen **Sims**-Atmosphäre aufkommen lässt. Damit nicht genug: Wer will, kann sich mit einem simpel zu bedienenden Video-Editor stundenlang damit beschäftigen, die selbst gedrehten Filmchen



BESTECHEND In den Horrorsets lassen sich gruselige Einstellungen mit allerlei Monstern drehen.



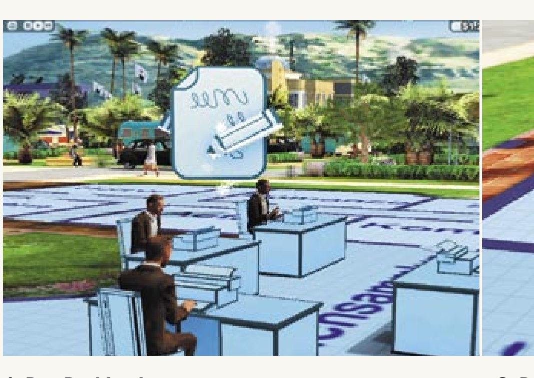
FORTSCHRITT Damit Ihre Schauspieler immer besser werden, gehört regelmäßiges Proben am Set zur Tagesordnung.



MODERN In den letzten Spieljahren sind auch abgefahrene Sciencefiction-Streifen möglich.

Vom Casting bis zur Kinokasse – so entsteht ein Film

So werden Sie zum Steven Spielberg: Mit nur wenigen Handgriffen schaffen Sie in The Movies Ihre eigenen Kassenknüller und vielleicht stauben Sie mit Ihrem Studio sogar einen der begehrten Preise ab.



1. Das Drehbuch
Drehbuchbüros gibt es in verschiedenen Qualitätsstufen. Anfangs kommen Sie mit dem einfachen Büro aus. Wenn Sie erfolgreich sind, erhalten Sie zum Beispiel bereits in den Vierzigerjahren das „Gute Drehbuchbüro", in dem schon ganz ordentliche Skripts zustande kommen. Ganz fleißige Spieler erarbeiten sich selbst Drehbücher im entsprechenden Gebäude. Außerdem legen Sie dort das jeweilige Filmset für die einzelnen Szenen fest.

2. Das Casting
Nachdem das Skript fertig ist, ziehen Sie das Drehbuch-Icon auf das Castingbüro. Die im vorigen Schritt (Das Drehbuch) ausgesuchten Schauspieler wandern nun automatisch ins dorthin. Eventuell fehlende Statisten oder Crew-Mitglieder teilt Ihnen **The Movies** per Meldung mit. Setzen Sie nun den Regisseur in seinen Raum und los geht's mit den Proben. In der Zwischenzeit kümmern Sie sich um Ihren Park und sorgen beispielsweise für Verschönerungen.





3. Cut – Szene im Kasten
Sobald das Casting abgeschlossen ist, kann es mit den Aufnahmearbeiten losgehen. Setzen Sie dazu das Drehbuch in den Raum „Drehen". Sofort eilen Crew, Schauspieler und Regisseur zum Drehort. Die Aufnahmen laufen selbstständig ab. Behalten Sie dabei die Launen- und Stressanzeige Ihrer Figuren stets im Blick. Wenn die Werte zu sehr absinken, legen Sie eine Drehpause ein, damit sich die Gestressten erholen oder sich einen Drink in der Bar zur Beruhigung der Nerven genehmigen können. Trunkenheit verschlechtert die Qualität der schauspielerischen Leistung und damit die des Films. Im schlimmsten Fall werden Ihre Schützlinge sogar süchtig – dann hilft nur noch eine Zwangskur in der Entziehungsanstalt. Sorgen Sie daher für Abwechslung beim Stressabbau, auch eine gemütliche Ruhepause unter einer schattigen Palme sorgt für angenehme Stimmung.





4. MAZ ab!
Nach Abschluss der Dreharbeiten „wandert" die fertige Filmrolle direkt vor Ihr Produktionsbüro. Jetzt können Sie sich das Traumprodukt anschauen oder gleich veröffentlichen. Im Laufe des Spiels erhalten Sie Zugriff auf das so genannte Post-Production-Gebäude. Dahinter verbirgt sich der schon im Text erwähnte Video-Editor, mit dem Sie noch gehörig an Ihrem Streifen feilen können. Sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden, speichern oder exportieren Sie den Film, um ihn zum Beispiel auf der Community-Webseite öffenlich zur Schau zu stellen und bewerten zu lassen.

5. Es klingelt an der Kinokasse
Nach der Veröffentlichung Ihres Kassenschlagers informiert eine Kritik-Übersicht, wie gut Ihr Werk abgeschnitten und welchen Fortschritt Ihr Team gemacht hat. Erwarten Sie am Anfang keine Bestnoten – Ihre Stars müssen schließlich erst mal jede Menge Erfahrung sammeln.

Errichten Sie Ihre „Traumfabrik" – Spielsteuerung und wichtige Einrichtungen

Eine komfortable Kartenfunktion gibt den perfekten Überblick über Ihren gesamten Firmenpark. In unserem Beispiel sehen Sie die Anlage eines mustergültigen Filmstudios aus den Vierzigerjahren. Die Bedienung erklären wir Ihnen bei dieser Gelegenheit gleich mit.



Legende
1. Datumsanzeige
2. Beschleunigter Spielverlauf
3. Zeitleiste
4. Kontostand
5. Studioplatzierung
6. Aktuelle Filme im Kino und aktuelle Projekte (Drehbücher, Filmdrehs, Casting)
7. Schaltfläche für die verschiedenen Berufsgruppen
8. Staranzeige mit Launenbalken und Starplatzierung
9. Snack-Wagen – reduziert Stress
10. Bepflanzung und Dekoration – hebt das Studioprestige
11. Bühnenproben – vertreiben Langeweile
12. Autos – heben Laune und Image Ihrer Stars

zu schneiden. Der Clou: Eigene Sound- und Musikstücke lassen sich im *.wav- oder *.ogg-Format nachträglich einbinden. Wer über ein Mikrofon verfügt, kann sogar Sprachaufnahmen machen und diese einbauen. Damit das Ganze realistisch wirkt, spendierte Lionhead dem Video-Editor eine Lippensynchronisierung, sprich: Das Programm sucht passende Mundbewegungen für die Dialogdateien heraus. Das funktioniert in der Praxis sogar recht gut und sorgt für den Feinschliff.

An die Hand genommen

Nach dem Spielstart in den Zwanzigerjahren beginnen Sie erst einmal damit, Ihr Studio einzurichten. Wenn Sie in den Spieloptionen maximale Hilfe einstellen, führt Sie das Programm Stück für Stück durch den Aufbau und versorgt Sie mit wichtigen Informationen, was als Nächstes zu tun ist. Der Baumodus ist denkbar einfach: Sie wählen im Menü das gewünschte Gebäude und platzieren es mit der Maus an eine beliebige Stelle. Eine farbige Umrahmung sagt Ihnen, ob Sie das Gebäude absetzen können oder nicht. Die Arbeiten führen Handwerker aus, die Sie zuvor einstellen. Damit sind Sie auch schon mitten im **Theme Park**- oder **Rollercoaster Tycoon**-Bereich des Spiels. Im Laufe der Zeit haben Sie Zugriff auf über 40 Filmsets, dazu kommen Versorgungsgebäude wie Snack-Wagen, Bars, Toiletten und Restaurants. Hausmeister kümmern sich um den anfallenden Müll und halten Ihre Anlagen sauber. Ein Spielziel besteht nämlich darin, einen möglichst attraktiven Studiopark auf die Beine zu stellen, um einen hohen Prestigewert zu erhalten. Die Gebäude müssen dazu mit Wegen verbunden sein, damit Filmcrew, Schauspieler und Regisseure schnell an die Drehorte gelangen. Eine kreative und abwechslungsreiche Bepflanzung erhöht ebenfalls die Attraktivität. Wenn Sie später Ihr Studio verändern möchten, stellt das kein Problem dar. Alle Gebäude und Objekte lassen sich abreißen oder versetzen. Wie gut es um Ihren Park bestellt ist, können Sie jederzeit ablesen, wenn Sie Ihr Produktionsbüro betreten.

> Das Filmemachen erfordert ein wenig Übung, die fertigen Produktionen können sich dafür aber sehen lassen. Oscarverdächtig!

Kreatives Schaffen – eigene Drehbücher erstellen

Wer richtig gute Filme erstellen möchte, kommt um „handgeschriebene" Drehbücher nicht herum. Der Einstieg ist nicht ganz leicht, da Sie zunächst von der Vielzahl an Szenen und Einstellmöglichkeiten förmlich erdrückt werden. Wir zeigen Ihnen, worauf es bei einem eigenen Skript ankommt.



◄ **SZENENWAHL** Suchen Sie sich aus der Datenbank die gewünschte Szene heraus. Die Filtereinstellungen sind anfangs etwas verwirrend, da hilft nur Ausprobieren.

► **FILMSETS** lassen sich individuell anpassen (Belichtung, Hintergründe, Ausstattung mit Objekten).

◄ **EINGESCHRÄNKT** Leider lassen sich Objekte wie beispielsweise Waffen nicht zwischen den Schauspielern austauschen.

► **VORSCHAU** Anhand von Holz-Dummys sehen Sie, welche Rollen mit Schauspielern zu besetzen sind und wie die Szene abläuft.

Damit Sie nicht erst mühsam Menüleisten öffnen müssen, führt Lionhead eine neuartige Bedienungsoberfläche ein: Ein Linksklick auf ein Gebäude lässt dessen Texturen verschwinden und bringt den Gebäudegrundriss zum Vorschein. Dort sind wie in einer Architektur-Skizze verschiedene Räume eingezeichnet, die Ihnen Zugriff auf diverse Spielfunktionen und Info-Bildschirme geben. So erfahren Sie zum Beispiel im Raum „Kritiken", wie gut es um Ihr Studio bestellt, ob Catering-Service und Sauberkeit in Ordnung und wie berühmt Ihre Stars sind. Eine zusätzliche Balkenanzeige verrät Ihnen, wo es noch Schwachstellen gibt. Dieses Informationssystem kommt im gesamten Spiel vor – machen Sie beispielsweise einen Rechtsklick auf ein Star-Icon, erscheinen mehrere „Sprechblasen", in denen alle wichtigen Werte in Balkenform aufgelistet sind. Genau wie bei den **Sims** verdeutlichen unterschiedliche Balkenfarben, wie gut oder schlecht es um Ihre Schützlinge bestellt ist.

Starallüren

Treibende Kraft Ihrer Stars ist deren Laune, die im Spiel von verschiedenen Faktoren beeinflusst wird. Schon bei der Auswahl Ihrer Protagonisten können Sie anhand der Charakterinfos erkennen, wo ein künftiger Star seine Stärken hat oder wo es Probleme geben könnte. Einige Stars verfallen schnell dem Alkohol, während andere nicht gerade stressresistent sind. Anfangs noch recht genügsam, fordern die Diven im Laufe des Spiels immer höhere Gagen und verlangen mehr Komfort, den Sie etwa durch die Anschaffung eines größeren Wohntrailers, eines teureren Autos oder einer attraktiveren Palmenumgebung sicherstellen. Image und Aussehen sind für die Hollywood-Prominenz natürlich ebenfalls sehr wichtig. Dafür greifen Sie auf ein Ausstattungs-Gebäude zurück, in dem Sie Ihren Star nach Gutdünken einkleiden und mit neuen Frisuren und Schmuck versehen. Sind die ersten Falten sichtbar, verordnen Sie eine Verjüngungskur in der Schönheitsklinik. Alternativ können Sie unliebsame Stars auch am Markt verkaufen, genau wie Ihre Drehbücher.

And the Oscar goes...

Wer „Hollywood" denkt, sagt „Oscar-Verleihung". Alle fünf Jahre zieht **The Movies** eine Bilanz Ihres cineastischen Könnens und vergleicht es mit den Leistungen der Konkurrenz. Wenn Sie es schaffen, einen Award abzusahnen, erhalten Sie quasi als Wanderpokal einen Bonus. Zum Beispiel erforschen Ihre Wissenschaftler schneller neue Filmtechnologien, Kostüme und Filmsets. Zusätzlich stellt Sie **The Movies** vor die Aufgabe, eine neunstufige Karriereleiter zu erklimmen, um vom Grünschnabel zum Filmmogul aufzusteigen. Für jede Stufe gibt es Voraussetzungen, wie zum Beispiel eine bestimmte Menge Geld oder Prestige, das es zu erwirtschaften gilt. Zur Belohnung gibt es jedes Mal ein kleines Extra in Form eines neuen Filmsets oder verbesserten Drehbuchbüros.

Und was kommt jetzt?

Irgendwann haben Sie auch das letzte Filmset freigeschaltet und sind nach gut 40 Spielstunden an der Spitze der Filmbranche und im Jahr 2005 angekommen. Bis dahin stellen Sie fest, dass die Spannung im „Kampagnenspiel" etwas ausgelutscht ist, da sich die Grundzüge doch oft wiederholen: Drehbuch schreiben, Casting, Filmdreh, Nachbearbeitung und Veröffentlichung. Dazwischen immer wieder Studioausbau und Imagepflege der Stars und Sternchen. Motivierend ist aber auf jeden Fall Lionheads Online-Wettbewerb. Dazu legen Sie ein Konto an (im Handbuch beschrieben) und exportieren Ihre fertigen Filme auf die Community-Webseite (www.themoviesgame.com). Dies geht mithilfe des Video-Editors ganz einfach. Für

AUFBAU-STRATEGIE: THE MOVIES | TEST

Leben wie ein Star – das sollten Sie über Ihre Filmdiven wissen



INFORMIERT Überprüfen Sie regelmäßig mithilfe der Infoblasen (Rechtsklick auf Ihren Star), wie es um Ihre Schützlinge bestellt ist. Spendieren Sie ihnen einen Wohnwagen (1), erhöhen Sie die Gagen (2) und sorgen Sie für Gespräche (3).

Ihre Uploads erhalten Sie Credits – je besser die Streifen bei der Community ankommen, um so mehr bekommen Sie gutgeschrieben. Zur Belohnung dürfen Sie sich damit zusätzliche Spielinhalte wie beispielsweise neue Sets „kaufen" und downloaden. Eine tolle Idee. Allerdings gibt es keine spezielle deutsche Seite dafür, Sie sollten daher international verständliche Filme abliefern (englische Dialoge oder zumindest Untertitel benutzen).

Geht das Konzept auf?

The Movies bietet großartige Unterhaltung für alle, die sich auch nur im Entferntesten für Hollywood-Filme interessieren oder Spaß am Basteln einer eigenen kleinen Welt haben, in der sich schnell Erfolge im Spiel einstellen. Die Mischung aus Simulation, Wirtschaftsspiel und Videobearbeitung geht dank der sorgfältig ausgearbeiteten Steuerung flink von der Hand. Optisch ist **The Movies** vergleichbar mit **Die Sims 2** – viele kleine Details an den Gebäuden und sonstigen Einrichtungsgegenständen zaubern eine wirklich hübsch anzuschauende Spielwelt auf den Monitor. Wer genau hinblickt, entdeckt auch jede Menge Eastereggs, wie Fotos der Entwickler an Gebäudewänden oder das Affenkostüm, mit dem Sie als **Black & White**-Kreatur übers Studiogelände flitzen können. Die musikalische Untermalung sorgt für ein perfektes Ambiente, da die verschiedenen Stücke der jeweiligen Spielzeit angepasst sind. Der Swing aus den Zwanzigerjahren ist also ebenso vertreten wie **Miami Vice**-Mucke aus den Achtzigern. Unverständlich ist dagegen, warum die Gebäude des Studios im gesamten Spiel gleich aussehen. Das Post-Production-Büro beispielsweise passt mit seinem futuristischen Look absolut nicht in die Dreißigerjahre, in denen Sie es aber bereits freischalten können. Kurios: Im Test konnten wir mit unserem Forschungsteam schon in den Sechzigerjahren Technologien fertig stellen, die sich aber erst im Spieljahr 1985 einsetzen lassen. So schön und unterhaltsam **The Movies** ist, hartgesottene Wirtschaftssimulations-Fans vermissen die echte Herausforderung. Warum lassen sich beispielsweise keine Schauspieler direkt abwerben? Auch gibt es keinerlei Intrigen oder echte Skandalsituationen, die in Hollywood eigentlich an der Tagesordnung sind. **The Movies** ist also mit Sicherheit nicht perfekt, aber wer leichte und stressfreie Unterhaltung am PC erleben möchte, wird bestens bedient. (sw)

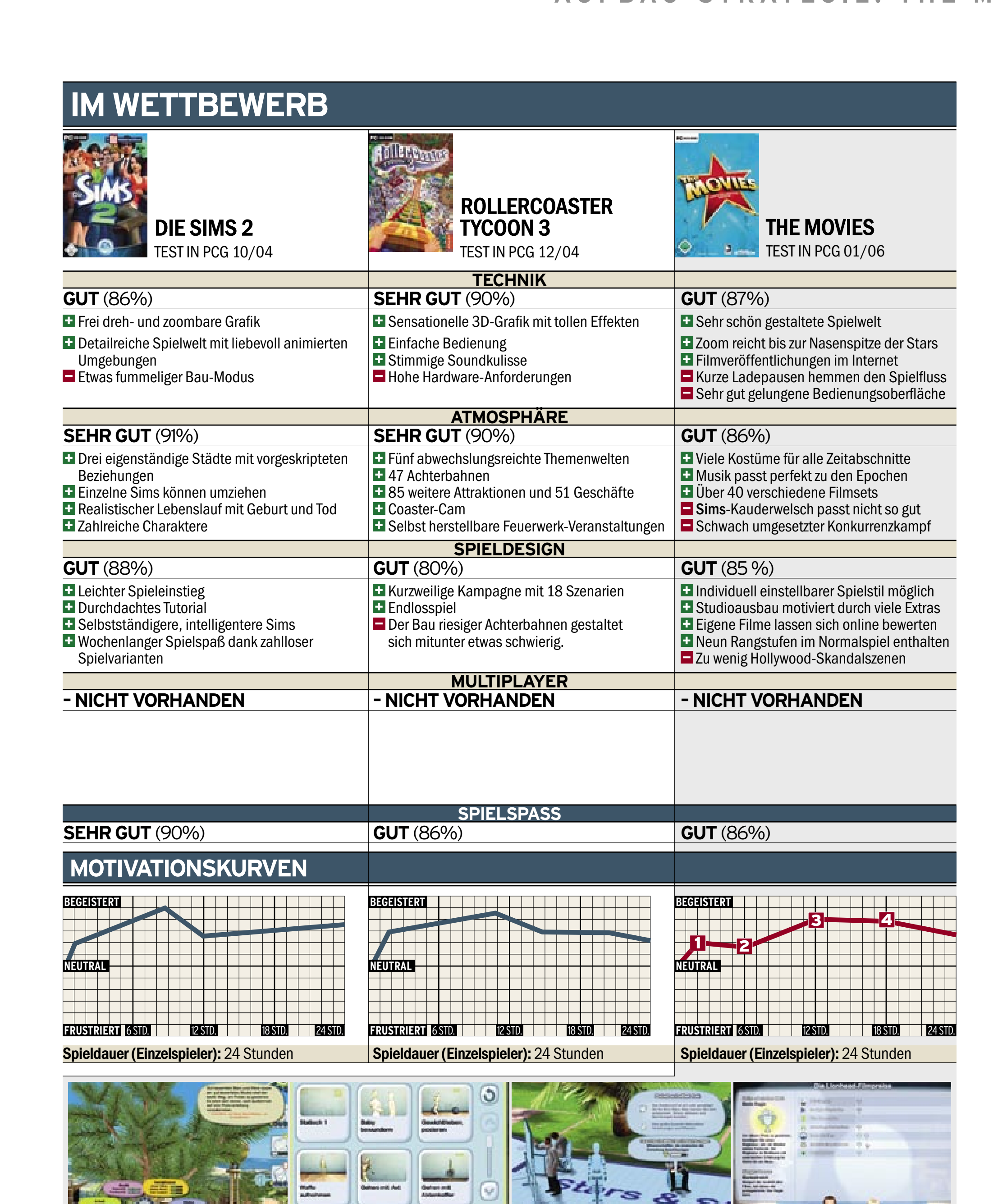


VERKLEIDUNG Selbst Details wie Fingernagellackierung dürfen Sie nach Belieben aussuchen.



BITTE LÄCHELN Paparazzi sind immer an skandalösen Bildern interessiert – betrunkene Stars sind ein gefundenes Fressen.

ANBANDELN Beim gemeinsamen Mahl im Restaurant kommen sich Ihre Schauspieler nach und nach näher.



IM WETTBEWERB

DIE SIMS 2 – TEST IN PCG 10/04	ROLLERCOASTER TYCOON 3 – TEST IN PCG 12/04	THE MOVIES – TEST IN PCG 01/06
TECHNIK		
GUT (86%)	**SEHR GUT** (90%)	**GUT** (87%)
+ Frei dreh- und zoombare Grafik + Detailreiche Spielwelt mit liebevoll animierten Umgebungen – Etwas fummeliger Bau-Modus	+ Sensationelle 3D-Grafik mit tollen Effekten + Einfache Bedienung + Stimmige Soundkulisse – Hohe Hardware-Anforderungen	+ Sehr schön gestaltete Spielwelt + Zoom reicht bis zur Nasenspitze der Stars + Filmveröffentlichungen im Internet – Kurze Ladepausen hemmen den Spielfluss – Sehr gut gelungene Bedienungsoberfläche
ATMOSPHÄRE		
SEHR GUT (91%)	**SEHR GUT** (90%)	**GUT** (86%)
+ Drei eigenständige Städte mit vorgeskripteten Beziehungen + Einzelne Sims können umziehen + Realistischer Lebenslauf mit Geburt und Tod + Zahlreiche Charaktere	+ Fünf abwechslungsreiche Themenwelten + 47 Achterbahnen + 85 weitere Attraktionen und 51 Geschäfte + Coaster-Cam + Selbst herstellbare Feuerwerk-Veranstaltungen	+ Viele Kostüme für alle Zeitabschnitte + Musik passt perfekt zu den Epochen + Über 40 verschiedene Filmsets – **Sims**-Kauderwelsch passt nicht so gut – Schwach umgesetzter Konkurrenzkampf
SPIELDESIGN		
GUT (88%)	**GUT** (80%)	**GUT** (85 %)
+ Leichter Spieleinstieg + Durchdachtes Tutorial + Selbstständigere, intelligentere Sims + Wochenlanger Spielspaß dank zahlloser Spielvarianten	+ Kurzweilige Kampagne mit 18 Szenarien + Endlosspiel – Der Bau riesiger Achterbahnen gestaltet sich mitunter etwas schwierig.	+ Individuell einstellbarer Spielstil möglich + Studioausbau motiviert durch viele Extras + Eigene Filme lassen sich online bewerten + Neun Rangstufen im Normalspiel enthalten – Zu wenig Hollywood-Skandalszenen
MULTIPLAYER		
- NICHT VORHANDEN	**- NICHT VORHANDEN**	**- NICHT VORHANDEN**
SPIELSPASS		
SEHR GUT (90%)	**GUT** (86%)	**GUT** (86%)

MOTIVATIONSKURVEN

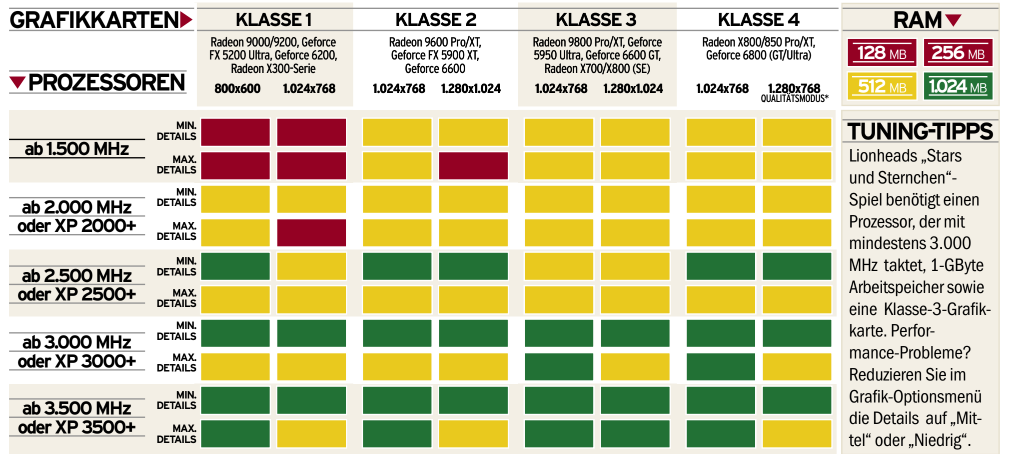
Die Sims 2	Rollercoaster Tycoon 3	The Movies
Spieldauer (Einzelspieler): 24 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 24 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 24 Stunden

1 Das eigentliche Tutorial erklärt nur die Grundsteuerung und die vielen Infoblasen verwirren zunächst etwas. Gut, dass es die einstellbare Spielhilfe gibt.

2 Juhu, endlich eigene Drehbücher schreiben – aber so richtig klappt das noch nicht, perfekt aufeinander abgestimmte Szenen zu finden.

3 Dank Post-Production kann man selbstgemachte Filme wesentlich verbessern, die Forschungsabteilung entwickelt fleißig neue Sets und Techniken.

4 Der Studiopark läuft, die Stars sind unter Kontrolle und so langsam schleicht sich ein wenig Routine ein und die Spannung sinkt etwas. Doch jetzt jagen wir Awards.



LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra) – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.500 MHz	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder XP 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.500 MHz oder XP 3500+	MAX. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel

RAM ▾ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS
Lionheads „Stars und Sternchen"-Spiel benötigt einen Prozessor, der mit mindestens 3.000 MHz taktet, 1-GByte Arbeitspeicher sowie eine Klasse-3-Grafikkarte. Performance-Probleme? Reduzieren Sie im Grafik-Optionsmenü die Details auf „Mittel" oder „Niedrig".

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

THE MOVIES

CA. € 60,-
10. NOVEMBER 2005

STEFAN WEISS

„Ein erfrischendes Spielkonzept, leider noch nicht ganz perfekt umgesetzt."

Anfangs war ich ja skeptisch, ob **The Movies** wirklich in der Lage sein würde, mir als altem Kino-Fan ein glaubhaftes Hollywood vorzugaukeln. Das ist den Entwicklern wirklich gelungen. Gern sehe ich dabei über die kleineren Macken und hohen Hardware-Anforderungen hinweg, die mich im Spielfluss etwas einengen. Das sich die Grundzüge (Studiobau und Filmdreh) auf Dauer wiederholen, finde ich nicht weiter tragisch, da ich doch immer wieder neue Details entdecke, wie ich meinen Park aufrüsten oder meine Stars besser motivieren kann.

OLIVER HAAKE

„Ganz großes Kino – nur bei der Langzeitmotivation hapert es etwas."

Die ersten Spielstunden waren der Hammer. Überall locken Aufgaben, sei es der erste Filmdreh oder das Babysitting von Stars. Besonders der Wuselfaktor zieht mich schnell in den Bann. Die Komplexität des Filmeditors reicht zudem für meine Bedürfnisse voll aus, mehr muss es gar nicht sein. Nach einer Weile habe ich aber das Gefühl, Programm für die öffentlich-rechtlichen Sender zu machen – Wiederholungen. Ein echter Managermodus, bei dem ich konkurrierenden Studios die Hölle heiß machen kann, fehlt mir noch zur Perfektion.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Lionhead
Titel vom selben Entwickler:
- Black & White 2 (85%)
- Fable - The Lost Chapters (80%)
- Black & White (81%)

Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Gut eingefangenes Hollywood-Flair
+ Tolle Spielwelt mit vielen kleinen Details
+ Erstellen eigener Spielfime möglich
– Keine echte wirtschaftliche Herausforderung
– Spielprinzip wiederholt sich recht bald

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
86	Grafik	Gut (87)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Gut (90)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden



GROSSANGRIFF Der Ausgang eines Kampfes wird durch eine kurze Animation bei Nahaufnahme gezeigt. Kurios: Einheiten überragen Gebäude.

PC Games GOLD AWARD 90 01/2006

Civilization 4

Marmor, Stein und Eisen bricht, aber unsere Liebe zum Zivilisations-Aufbau nicht: Die neuste Ausgabe der Welteroberung ist zugleich die beste.

Es ist nicht ganz der Staub der Jahrhunderte, aber immerhin die Patina von 14 Realwelt-Jahren, welche sich inzwischen auf einer **Civilization**-Originalschachtel angesammelt hat. Der damalige Herausgeber Microprose ist längst untergegangen, doch der Spielerfinder Sid Meier wurde nach allerlei Rechte-Hickhack wieder mit seinem Baby vereint und beaufsichtigte auch die neueste Fortsetzung. Veteranenreife und Respekt vor dem Spielgefühl des Stammvaters von 1991 sind beim brandneuen **Civilization 4** unübersehbar. Dabei gibt es genug Erweiterungen und Änderungen im Detail, um das Geschichtsinteresse gleichermaßen bei Serien-Novizen und alten Kennern zu entfachen.

Viel mehr als Militär

Im Gegensatz zur gemeinen Echtzeitstrategie, wo früher oder später alles darauf hinausläuft, das meine hundert Truppen sich auf die hundert Truppen des Computers stürzen, sind bei **Civilization 4** auch friedliche Strategien erfolgsträchtig. Die Produktion von militärischen Einheiten und Kriegsführung sind ein Aspekt des Spiels, aber weder der beste noch der wichtigste. Kampferfahrene Truppen haben jetzt die Wahl zwischen mehreren Beförderungstypen, um Spezialisierungen wie Städteverteidigung oder Kavallerie-Bekämpfung zu erlangen. Forschung, Wirtschaftskraft, Kultur, Religionen sowie Diplomatie sind für den Spielerfolg allerdings nicht minder bedeutsam und sorgen für erfreulich viele Strategien, um zur Weltherrschaft zu gelangen.

Diplomatische Heimtücke

Die Verhandlungen mit den drollig animierten Staatsoberhäuptern der Computer-Nationen sind nicht mehr so unlogisch und unberechenbar wie in früheren Versionen. Eine Liste zeigt genau, womit Sie bei einem anderen Volk gerade Plus- und Minuspunkte sammeln. Kriegsgebären eines aggressiven Nachbarn lassen sich oft durch großzügige Spenden von Technologien, Gold oder Religions-Konvertierung bremsen. Ein Beistandspakt mit der netten Militärmacht von nebenan ist auch eine gute Lebensversicherung. Noch besser: Wir bestechen Nation A, damit diese einen Krieg mit Nation B anzettelt – aus dem wir uns dann unschuldig pfeifend heraushalten. Es ist auch enorm befriedigend, wenn die Grenzstadt eines anderen Volkes zu unserem Reich überläuft, weil sie dem Charme der kulturellen Überlegenheit erliegt. Es hat dann doch was gebracht, all die Theaterbauten zu subventionieren ...

Expansion auf Zufallskarten

Jede Partie beginnt mit einer eher langweiligen, aber kurzen Startphase: Gründung der ersten Stadt, Verteidigung sichern, weitere Siedler produzieren, Expansion. Doch rasch geht es zur Sache, mit dem Imperium wachsen Ihre Aufgaben. Durch Bevölkerungswachstum steigt die Produktivität der Städte und die Ergebnisse Ihrer Forschungsbemühungen ermöglichen neue Technologien und Einheiten. Sie machen mit immer mehr Computerrivalen Bekanntschaft, erkunden die anfangs durch schwarzen Kriegsnebel verhüllte Spielwelt und entdecken neue Ressourcen. Ohne bestimmte Rohstoffe lassen sich gewisse Einheitentypen nicht produzieren (zum Beispiel ermöglichen erst Pferde die Kavallerie), andere Güter bescheren Glückseligkeit oder verbessern die Gesundheit der Bevölkerung.

Kaum sind ein paar Spiel-Jahrtausende vergangen, hängt man voll ausgelastet in den Seilen und japst nach Luft. Zum Glück helfen der stressmindernde Rundenablauf, ausführliche Texte sowie kluge Automatikfunktionen beim Management. So können Sie die Bautrupps sich selber überlassen, wenn es um Verbesserungsarbeiten auf Geländefeldern geht. Zu anstehenden Entscheidungen bei Produktion und Forschung macht das Programm unverbindliche Vorschläge. Beim einfachsten der neun Schwierigkeitsgrade ist es ohnehin kaum möglich zu verlieren, die höchsten Stufen verlangen dagegen einiges an Frustrationstoleranz. Der Zufallskartengenerator sorgt dafür, dass sich keine Partie wie die vorherige spielt.

3D-Durchblick-Mängel

Geteilter Meinung darf man über die 3D-Grafik-Engine sein. Der sofort eintretende Performance-Kriechgang bei exzessivem Rauszoomen verleidet einem rasch die Lust an der entrückten Globusbetrachtung. Auch so quält sich das Pro-



RAUSZOOMEN AUF EIGENE GEFAHR Diese majestätische Globus-Totale würgt die Framerate rüde ab, hat aber ohnehin wenig spielerischen Nutzen.



BLAUMACHEN Der Glüheffekt verrät, dass sich dieser Katapult eine Beförderung verdient hat; wir wählen den Kollateralschaden-Bonus.

Civilization 4 muss noch nachreifen

Ein Spiel ohne Patch ist kein fertiges Spiel. Das gilt auch für Civilization 4. Wir zählen auf, was man durch ein Update dringend verbessern sollte.



SCHLECHTE LAUNE? Mit so vielen Vorteilen gegenüber dem Spieler sollten sie glücklich und zufrieden sein. Das Programm cheatet ähnlich extrem wie der Vorgänger.

Im Vorfeld wurde versprochen, dass der Spieler in **Civilization 4** auch mit einem kleinen Reich, bestehend aus weniger als zehn Städten, eine reale Chance auf den Sieg haben soll. Dieses Vorhaben wurde verwirklicht – und zwar so konsequent, dass man dabei über das Ziel hinausschoss.

Ab Schwierigkeitsgrad „König" ist es jetzt fast unmöglich, große Reiche mit 20 Städten oder mehr zu gründen. Das Spiel unternimmt förmlich alles, um dem Spieler ein schnelles Wachstum zu vergällen: Ganze Barbaren-Armeen tauchen in frühen Spielphasen aus dem Nichts auf, und bestürmen pausenlos die noch schwachen, eigenen Städte.

Die PC-gesteuerten Gegner wachsen derweil munter vor sich hin. Die Folge: In fast jeder Königs-Partie kommt irgendwann der Punkt, wo die KI-Gegner den Spieler an Stärke oder Wissenschaft überholen. Hier ergeben sich gute Ansatzpunkte für zukünftige Patches: Es würde genügen, wenn der höchste Schwierigkeitsgrad für Masochisten reserviert ist – auf mittleren Stufen ergeben sich mit dem jetzigen Balancing noch viel zu häufig Frusterlebnisse, gerade für **Civ**-Experten.



SPIELSTUFE KÖNIG Mit nur acht Städten kommt bei uns kein „Weltherrscher"-Feeling auf.

Ein klarer Ansatzpunkt für einen Patch sind außerdem die technischen Probleme mit bestimmten Grafikkarten: Auf den meisten System läuft **Civilization 4** nahezu fehlerfrei, aber wer Pech hat, muss mit einem stockenden Spielverlauf, ruckeliger Grafik und sogar Abstürzen rechnen. Ein weiterer kleiner Kritikpunkt ist die nicht mangelfreie deutsche Übersetzung der Bildschirmtexte. Weitere Schwachstellen finden sich im Interface: Nützliche Menüs wie die Stadtübersicht aus **Civilization 3** wurden einfach entfernt.



LUFTPOST All die Jahrtausende intensiver Forschung zahlen sich auch militärisch aus, denn unsere Nation kann weitaus modernere Truppen produzieren als Computerrivalin Isabella. Links unten schwächt ein Stealth-Bomber-Abwurf den Verteidigungswert ihrer Hauptstadt Madrid.

gramm in späteren Epochen schleppend genug von Runde zu Runde. Die kurzen Wartezeiten töten den Spielspaß aber nicht, erlauben jedoch Zweifel an der Brillanz der eingesetzten Technik. Vor allem begeht die Grafik die Strategiespiel-Sünde der eingeschränkten Übersichtlichkeit: Die Einheiten heben sich nicht sonderlich stark vom Hintergrund ab, Freund- und Feind-Soldaten sind nur auf den zweiten Blick voneinander zu unterscheiden. Alle Kampfanimationen sind dankenswerterweise kurz, weil sie auch wenig aufregend gestaltet sind. Das Vorurteil, nach dem Rundenstrategie-Spiele im Multiplayer-Betrieb hoffnungslose Langweiler sind, kann **Civilization 4** zumindest teilweise entkräften. Alle Teilnehmer ziehen gleichzeitig, die Bedenkzeit pro Runde lässt sich limitieren, das Spieltempo straffen, die Kartengröße wählen, viele Sonderregeln einstellen. Dadurch haben Sie reelle Chancen, eine Partie binnen Stunden (und nicht Tagen) durchzuziehen.

Lahmt, aber stürzt nicht

Die „Testversion" des Vormonats war noch mit erheblichen Performance-Problemen versehen, welche in der deutschen Verkaufsversion weitgehend ausgebügelt sind. Unsere Partien verliefen frei von Abstürzen, Wartepausen und Framerate-Einbußen sind zumindest auf ein erträgliches Maß reduziert. Für Unverständnis sorgten allerdings Kompatibilitätsprobleme mit Grafikchips des nicht gerade ungebräuchlichen Herstellers Ati. Auf mehreren Testsystemen ließ sich dieses Problem nur mittels einer etwas umständlichen Reparaturmaßnahme anhand von Webseiten-Hinweisen umgehen. (hl)

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

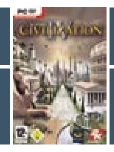
*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

RAM ▼

128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS

Die Hardware-Anforderungen fallen moderat aus. Bereits mit einer 2,5 GHz CPU, einem Klasse-3-3D-Beschleuniger und 1 GByte RAM sind Sie für alle Details gerüstet. Bei Leistungsengpässen reduzieren Sie die Grafikqualitätsstufe und verzichten auf die Lebensbalken und detaillierte Stadtansicht.



CIVILIZATION 4

CA. € 50,-
04. NOVEMBER 2005

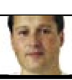
HEINRICH LENHARDT



„Weltbewegender Rundenrausch mit Mini-Macken."

Eine angebrochene **Civ**-Partie gehört neben Schokolade und Fleischeslust zu den größten Versuchungen unserer Existenz. **Civilization 4** schafft das Kunststück, das im Kern bewahrte Urspielprinzip sowohl komplexer als auch leichter zugänglich zu machen. Runde für Runde warten spannende Entscheidungen auf mich. Der Stressfaktor ist dabei niedriger als bei den meist dooferen, aber halt hektischen Echtzeitkonkurrenten. Für eine Wertung über die 90 hinaus hätte das Programm noch einige Monate reifen müssen. Übersicht, Bedienung und Engine-Performance wirken verbesserungsfähig, die Präsentation müffelt trotz 3D-Einstieg echt antik. Trotzdem: Wer diese Art von Strategie mag, wird sich königlich amüsieren.

TOM BOROVSKIS



„In diesem Spiel steckt genug Magie, um Millionen Süchtige zu produzieren"

Hier bräuchte es zwei Noten. Die hervorragende 90, die unten steht, aber zusätzlich noch eine 75, die nur für eine kleine Gruppe von Fans gilt. Gemeint sind die langjährigen Spieler, die der Serie seit Jahren treu sind, und die sich deutlich mehr spielerische Neuerungen erhofft hatten. In diesem Spiel steckt genug Magie, um Millionen neue **Civilization**-Süchtige zu produzieren. Schwer therapierbare Altfälle könnten sich aber nach einigen Wochen langweilen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Firaxis Games
Titel vom selben Entwickler:
- Sid Meier's Pirates! (80 %)
- Civilization 3 (85 %)
- Sid Meier's Sim Golf (67 %)

Publisher: 2K Games
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 18/18/18
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr viele strategische Möglichkeiten
- ➕ 18 Nationen mit unterschiedlichen Stärken
- ➕ Süchtig machendes Spielprinzip
- ➖ Noch einige Bugs und sehr Hardware-hungrig
- ➖ Veraltete Präsentation

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
90	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Gut (82)
	Steuerung	Gut (86)
	Mehrspieler	Sehr Gut (91)


AGE EMPIRES III
LANGFRISTIGES ZIEL
Mach aus der Neuen Welt deine Welt.
UNMITTELBARES ZIEL
Überstehe die nächsten zehn Minuten.
Führe Armeen. Kommandiere Flotten. Erschaffe eine Nation. Eine neue Welt voller unbegrenzter Möglichkeiten wartet darauf, von dir erobert zu werden – mit der richtigen Taktik auf dem Schlachtfeld. Die Frage ist nur: Überlebst du lange genug?
www.ageofempires3.com
ENSEMBLE STUDIOS
Microsoft game studios
Games for Windows



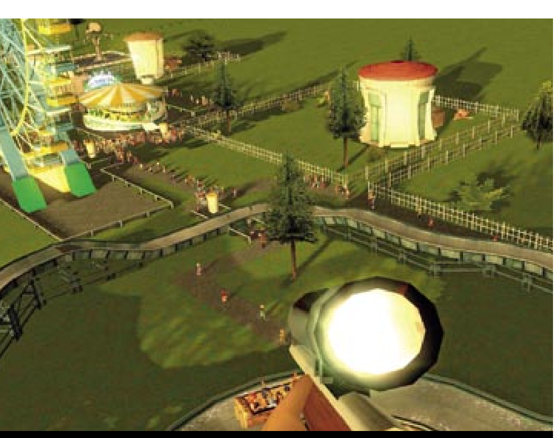
WOHLBEFINDEN Achten Sie stets darauf, wie es Ihren Kreaturen geht und dass sie auch ein entsprechend großes Gehege haben.

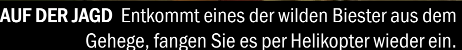
BEOBACHTEN Mit speziellen Aussichtskanzeln können Besucher die Tiere hautnah erleben und bezahlen auch entsprechend dafür.

Rollercoaster Tycoon 3

Wild! | Das zweite Add-on zur Wirtschaftssimulation lässt Sie nun auch Tiergehege in Ihrem Vergnügungspark bauen.

Die Affen sind los: **Wild!**, das zweite Add-on zu **Rollercoaster Tycoon 3**, lässt Sie Ihren Vergnügungspark mit Tiergehegen erweitern. Bekanntlich locken knuffige Löwenbabys, langhalsige Giraffen, großohrige Elefanten und andere exotische Tierarten die Besucherströme an. Allerdings benötigen Sie zuvor Zäune, die den Freiraum der Tiere eingrenzen. Achten Sie darauf, welche Art Gitter Sie benutzen. Holzplanken etwa halten einen ausgewachsenen Löwen nicht wirklich auf. Kommt dieser frei, fällt er Gäste an und muss mittels Hubschrauber und Betäubungsgewehr in einer Art Minispiel wieder eingefangen werden. Stimmt die Größe der Gehege, die Art des Spielzeugs und steht ein Tierhaus, fühlen sich Ihre neuen Schützlinge richtig wohl. Natürlich möchten Sie mit den Geschöpfen auch Geld verdienen. Also bauen Sie Glaskanzeln, von wo aus die Parkbesucher einen guten Einblick in das Leben der Wildnis bekommen. Den Eintrittspreis bestimmen natürlich wie gewohnt Sie. Geht es den Tieren richtig gut, pflanzen sie sich fort. Das lockt noch mehr Besucher an. Diese übernehmen auch gern mal die Patenschaft über einen Ihrer Schützlinge, was wieder Geld für Sie abwirft. Oder Sie verkaufen ein Tierbaby Gewinn bringend. Als neues Servicepersonal stehen die Pfleger zur Verfügung, die sich um das Wohlergehen der Tiere kümmern. **Wild!** fügt sich zwar hervorragend in das Hauptspiel ein, bietet aber wenig für ein Add-on. Zudem bleiben die alten Macken erhalten und Sie verlieren nach wie vor schnell die Übersicht, wenn Ihr Vergnügungspark eine bestimmte Größe erreicht. Dann hapert es auch etwas mit der Steuerung und es artet zum Geduldsspiel aus, einfache Wege anzulegen. Tunnelbau ist wie in **Soaked!** auch in **Wild!** möglich, sodass selbst Spieler, die das erste Add-on nicht besitzen, auf diese nützliche Funktion nicht verzichten müssen. (ab)

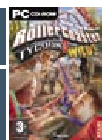




AUF DER JAGD Entkommt eines der wilden Biester aus dem Gehege, fangen Sie es per Helikopter wieder ein.



PAARUNGSZEIT Fühlen sich die Geschöpfe so richtig wohl, pflanzen sie sich fort – das macht Ihren Park attraktiver für Besucher.



ROLLERCOASTER TYCOON 3: WILD!
CA. € 30,-
2. NOVEMBER 2005

ANDREAS BERTITS



„Nettes Add-on, das aber im Großen und Ganzen zu wenig Neues bietet."

Nach einigen Spielstunden war klar: **Wild!** bietet einfach zu wenig, um mich richtig zu begeistern. Klar, es macht Spaß, die Gehege anzulegen und den Tieren beim Spielen zuzuschauen. Trotzdem hätte ich mir vor allem mehr Attraktionen rund um die Tierwelt gewünscht. Doch selbst mit den vorhandenen lässt sich einiges anstellen, was meine Parks aufwertet und vergnügungssüchtige Besucher anlockt. Die Neuerungen des Add-ons sind eher kosmetischer Natur; wenn Sie **Rollercoaster Tycoon 3** noch nicht besitzen, lohnt sich am ehesten die Gold-Edition inklusive dem ersten Add-on.

OLIVER HAAKE



„Das zweite Add-on für Rollercoaster Tycoon 3 ist ein kleiner, aber feiner Spaß."

Da ich ein Achterbahnliebhaber bin, hat die **Rollercoaster**-Serie natürlich einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen. Und das neue Add-on hat mich nicht enttäuscht: solide Unterhaltung und ein paar neue Features lockern das bekannte und beliebte Spielprinzip auf. Was die Viecher angeht: Ich bin zwar kein Freund des Konzepts von Tieren in meinem Vergnügungspark, trotzdem macht deren Aufzucht Laune. Wer allerdings tiefgreifender in den Alltag eines Zoos eintauchen will, sollte eher einen Blick auf **Zoo Tycoon 2** riskieren.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Frontier Labs
Titel vom selben Entwickler:
- Rollercoaster Tycoon 3 (86)
- Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! (82)
- Rollercoaster Tycoon 2 (79)

Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Schöne Grafik
+ Fügt sich hervorragend ins Hauptspiel ein
+ Interessante Tierattraktionen
− In großen Parks ungenaue Steuerung
− Selbst für ein Add-on etwas wenig Inhalt

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
76	Grafik	Gut (89)
	Sound	Gut (83)
	Steuerung	Befriedigend (72)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden





MIT DVD

ZWEI SPIELFILME:
OUT OF TIME
DER MEISTER MIT DEN GEBROCHENEN HÄNDEN

JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 

ACTION-ADVENTURE | TEST

BODYGUARD: Der Spieler muss nicht nur sein Überleben, sondern auch das der Begleiter sichern.

MAULSPERRE Ein T-Rex will Kong die Kehle durchbeißen, doch der Affe hält mit ganzer Kraft dagegen.

King Kong

Hier macht sich doch jeder gern zum Affen: Warum der hoffnungslos verliebte Gorilla nicht nur im neuen Kinofilm sprichwörtlich eine große Rolle spielt.

Geduckt wie zwei Sumoringer stehen sich die Kolosse gegenüber. Der T-Rex stellt fauchend seine rasiermesserscharfen Zähne zur Schau. Kong knurrt. Dramatische Musik ertönt. Mit Urgewalt prallen die Tiere aufeinander. Immer wieder schnappt das Maul des Sauriers nach dem gigantischen Gorilla. Der Berg aus Muskeln kontert mit seinen baumstammdicken Armen. Plötzlich schleudert ihn ein Schwanzhieb der Echse zu Boden. Kong wird sauer. Mächtig sauer! Der acht Meter große Affe erhebt sich. Er stürmt voran, fällt den T-Rex mit einem mächtigen Faustschlag, wirft sich mit seinem ganzen Gewicht auf die schuppige Kreatur, packt deren Kieferhälften und zieht sie auseinander. Fleisch reißt. Knochen bersten. Aus, vorbei! Kong feiert mit einem infernalischen Brüllen seinen Sieg. Er fühlt sich wie der King – und genauso geht es in diesem Moment dem Spieler vor dem Rechner.

Jetzt setzt's Prügel!

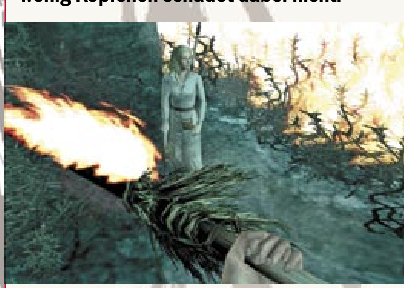
Peter Jackson's King Kong wäre ein verhältnismäßig gewöhnlicher Ego-Shooter, wenn Sie während der 42 kurzen Levels nicht zeitweise den schwarzen Riesen steuern dürften. Dieser schwingt in der Verfolgersicht elegant per Sprungtaste von Ast zu Ast und klettert an steilen Felswänden entlang. Der Knaller aber sind die Kämpfe, die ablaufen wie in Prügelspielen. Mit der linken Maustaste schlägt der Affe, mit der rechten greift er zu. Situationsbedingt entstehen spektakuläre Szenen wie der erwähnte Kieferknacker oder ein Überwurf, bei dem Kong sein Opfer hochwuchtet und ihm das Rückgrat bricht. Drückt der Spieler die bei Kämpfen eigentlich fürs Ausweichen verantwortliche Sprung- und gleichzeitig die Schlagtaste, setzt der Affe zu einem vernichtenden Kombo-Schulterstoß an. Gesteinströmmer oder anderen herumliegenden Kram kann er Feinden an die Rübe knallen und abgemurkste Riesenschlangen als Peitsche verwenden. Nennenswert ist auch der Wut-Modus. Den lösen Sie durch mehrfaches Drücken der entsprechenden Taste aus. Der Gorilla Ihres Vertrauens richtet dann kurzzeitig mehr Schaden an. Außerdem läuft das Geschehen in Zeitlupe ab, was fesch aussieht. Zugegeben, allzu viel Taktik ist während der Keilereien nicht nötig. Sobald erfahrene Spieler feststellen, dass auch wildes Herumgeklicke früher oder später zum Erfolg führt, wünschen diese sich vielleicht einen höheren Schwierigkeitsgrad – den es aber nicht gibt. Trotzdem: Es macht Laune, sich wie Sau aufzuführen und Backpfeifen zu verteilen. Das liegt unter anderem daran, dass sich der Spieler wahrlich mächtig fühlt, wenn er beispielsweise mit einer Handbewegung mehrere Eingeborene beiseite wischt. All das erleben Sie bei wechselnden Kameraperspektiven. Den Löwen- oder besser Affenanteil am Spaß trägt ohnehin die nahezu perfekte filmische Inszenierung.

Das ist ja zum Schießen!

Das Gefühl, in einen Kinostreifen gesogen worden zu sein, zieht sich durchs gesamte Abenteuer und macht auch den Ego-Shooter-Teil zu einem Erlebnis. Der erzählt die Geschichte der hübschen Ann Darrow, die von King Kong entführt wird, im wahrsten Sinne des Wortes aus einer anderen Sicht. Der Spieler jagt Retter Jack Driscoll in der Ich-Perspektive über die geheimnisvolle Dschungelinsel und hilft Riesenkrabben, monströsen Tausendfüßlern, Flugechsen, Sauriern verschiedener Größe und einigen wenigen menschlichen Buschbewohnern über den Jordan, um die holde Maid aus den Pranken des liebestollen Primaten zu retten. Ausreichend Munition vorausgesetzt, geschieht dies mit Pistole, Schrotflinte, Präzisionsgewehr oder MG. Notfalls behilft sich der erfahrene Überlebenskünstler mit einem spitzen Knochen oder Speer als Wurfgeschoss. Gewöhnungsbedürftig an der Steuerung ist, dass Sie zum Zielen eine Taste gedrückt halten müssen – der sonst genreübliche alleinige Linksklick führt lediglich dazu, dass Jack mit der Waffe auf einen Gegner eindrischt, beziehungs-

Der Mensch denkt, …

Meistens spielen Sie Jack Driscoll. Ein wenig Köpfchen schadet dabei nicht.



Feuerteufel
Häufig müssen Sie Gestrüpp verbrennen, um weiterzukommen. Aber wie kriegen Sie beispielsweise Ihre improvisierte Fackel trocken an einem Wasserfall vorbei?



Futterspender
Larven, Libellen und Fische können Sie als Köder auf einen Speer oder Knochen spießen, um dann gesundheitsschädliches Getier abzulenken. Spart auch Munition!

… der Affe hängt!

Ein Viertel der Spielzeit verkörpern Sie Kong. Und der ist fit wie ein Turnschuh.



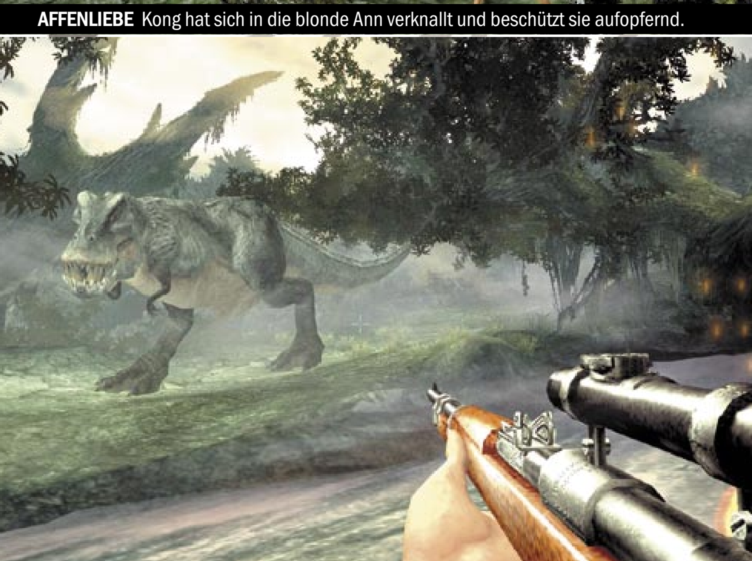
Klettermaxe
Von Baum zu Baum schwingen ist kinderleicht, weil der Affe fast alles automatisch macht. Zum Klettern gibt's auch nur wenige festgelegte, sofort ersichtliche Stellen.



Prügelknabe
Spannender sind die Kämpfe: Kong haut nicht nur um sich, er kann beispielsweise auch entwurzelte Bäume als Prügelstöcke oder Gegner als Wurfgeschosse verwenden.

AFFENLIEBE Kong hat sich in die blonde Ann verknallt und beschützt sie aufopfernd.

FLATTERMANN Die fledermausähnlichen Tiere sind nur in Schwärmen gefährlich.



UNVERWUNDBAR Einen T-Rex kann Jack nicht töten – höchstens ablenken.



KULISSENARTIG New York ist grafisch trist. Autos schmeißen macht trotzdem Spaß!

Affen-Theater

Um es mal tierisch auszudrücken: Der offenbar mutierte Affe King Kong ist bekannt wie ein bunter Hund.

Sein Leinwand-debüt feierte der Gorilla 1933 – im ersten Film, während dessen Handlung Musik gespielt wurde (Bild: aktuelles DVD-Cover). **Peter Jackson's King Kong** (Filmstart: 15. Dezember) ist quasi ein Remake-Remake: Bereits 1976 erschien eine Neuauflage. Wie manch echter Schauspieler blickt auch der Riesenaffe auf peinliche B-Movie-Auftritte zurück, in Streifen wie **Nackt unter Affen** (1968) oder **King Kong gegen Godzilla** (1974). Stolz darf er sein, als Vorlage für das zweit-erfolgreichste Automatenspiel aller Zeiten zu gelten: **Donkey Kong** (1981).

weise -sticht oder instabile Hindernisse aus Holz zertrümmert. Meist ist Ihr Held in Begleitung unterwegs. Da wären Produzent Carl Denham, der auf der Insel einen Film drehen will, Schiffsmaat Hayes, Matrose Jimmy und zeitweise auch Schauspielerin Ann. Die Dialoge der Protagonisten sorgen für Atmosphäre und treiben die Story voran. Außerdem können Sie die computergesteuerten Charaktere ansprechen und bekommen gegebenfalls mal eine Waffe oder einen guten Tipp. Etwaige Rätsel drehen sich übrigens fast ausschließlich um zwei Probleme: Ihre Truppe kommt an ominösen Dornenhecken und Toren mit beschädigten Hebelvorrichtungen nicht weiter. Das Gestrüpp können Sie niederbrennen, müssen dafür aber erst Feuer finden. Ersatzhebel für die Tore liegen – Überraschung! – oft hinter Hecken, sodass sich der Kreis schließt. Selbst in der Rolle von Kong überwinden Sie manch mutmaßliche Sackgasse mit Feuer; wenn spitze Holzpflöcke eine Klettertour verhindern nämlich. Unser Primat setzt sein Herzblatt Ann an der richtigen Stelle ab, sie schnappt sich einen Speer, zündet ihn an und brennt dem Mucki-Affen den Weg frei.

Spiel ohne Grenzen?

Einen Grund, wegen der starren Speicherfunktion zu mosern, gibt es nicht, weil die Checkpunkte mehr als fair gesetzt sind. Dass wie in **Call of Duty 2** keine Lebensenergieanzeige existiert, dürfte Geschmacksache sein. Wenn Ihre Spielfigur anfängt zu hecheln, die Sicht verschwimmt und engelsgleiche Gesänge ertönen, ist jedenfalls Rückzug angesagt. Sowohl Kong als auch Jack haben die Fähigkeit, sich zu regenerieren. Hauptkritikpunkt an **King Kong** sind die eng gefassten Levelgrenzen. Fast scheint es, als würden Sie sich auf Schienen durch einen (spannenden) Erlebnispark à la Universal Studios bewegen. Unsichtbare Wände verhindern, dass Jack Abhänge hinunterläuft oder -stürzt. Außer, die Entwickler wollen an bestimmten Stellen bei Balanceakten für Spannung sorgen. Die Blockade-Gestrüppe wirken ähnlich unglaubwürdig. Und logo, alle Tore sind nur mit zwei weit voneinander entfernten Hebeln zu öffnen, die auch noch gleichzeitig zu bedienen sind – außer eines ... nämlich das, bei dem Jack zufällig allein aufkreuzt. Unfreiwillige Komik hin, Design-Korsett her: Dieses Spiel macht Laune. Weil fast ständig die Post abgeht, kriegt man von den Makeln kaum was mit. Allein die wilde Floßfahrt, bei der Sie zunächst T-Rex-Saurier abschütteln müssen und dann Bekanntschaft mit Buschmännern und deren brennenden Speere machen, ist nichts für Herzkranke. Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt. (hfr)

IM WETTBEWERB

	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS (TEST IN PCG 01/04)	STARSHIP TROOPERS (TEST IN PCG 01/06)	PETER JACKSON'S KING KONG (TEST IN PCG 01/06)
TECHNIK	**GUT** (86%)	**BEFRIEDIGEND** (72%)	**GUT** (85%)
	+ Bombastische Spezialeffekte + Erstklassige Vertonung + Vielfalt bei den Szenarien − Größtenteils Grautöne − Etwas staksige Animationen	+ Bis zu 300 Gegner gleichzeitig auf dem Schirm + Schön große Außenareale − Detailarmut bei Figuren und Umgebung − Hölzerne Bewegungsabläufe	+ Besonders Kong ist traumhaft animiert + Sehr hübsche Vegetation + Herausragender Sound − Einige Objekte detailarm; unscharfe Texturen − Kleine Grafikfehler (Clipping)
ATMOSPHÄRE	**GUT** (88%)	**BEFRIEDIGEND** (73%)	**SEHR GUT** (90%)
	+ Viele toll integrierte Szenen aus dem Film + Authentische Musik und Sprachausgabe + Etliche bekannte Schauplätze und Figuren + Dem Kinostreifen würdige Story	+ Massenangriffe durch Bugs + Authentisch wirkende Waffen/Szenarien − Schlechte deutsche Sprachausgabe − Dünne Story, Filmszenen zusammenhanglos	+ Kinoreife Storypräsentation + Lebendige Dschungelwelt + Häufige Interaktion mit anderen Charakteren + Sprache, Sound und Musik top
SPIELDESIGN	**BEFRIEDIGEND** (76%)	**AUSREICHEND** (60%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)
	+ Rollenspielartiges Kombo-System + Wegen neuer Charaktere hoher Wiederspielwert − Teils unfair gesetzte Speicherpunkte − Verwirrende Kameraperspektiven und Steuerung − Kaum Rätselelemente	+ Viele riesige Level-Bosse + Action ohne Ende − Fast nur ballern und Schalter drücken	+ Wechsel zwischen Mensch und Affe + Sehr einsteiger- und benutzerfreundlich + Häufige Überraschungsmomente − Wenig Bewegungs- und Handlungsspielraum − Etwas wenige Gegnertypen
MULTIPLAYER	**GUT** (85%)	**AUSREICHEND** (69%)	--
	+ Zwei Spieler kooperativ an einem Bildschirm − Lediglich ein Spielmodus	+ Schnelle Action + Kooperativ-Modus für bis zu acht Spieler − Sonst nur Deathmatch und Team-Deathmatch − Spielen als Außerirdischer nicht möglich	− Nicht vorhanden
SPIELSPASS	**GUT** (80%)	**BEFRIEDIGEND** (70%)	**GUT** (82%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 3 STD. / 6 STD. / 9 STD. / 12 STD.

Der Herr der Ringe	Starship Troopers	Peter Jackson's King Kong
Spieldauer (Einzelspieler): 10 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 10 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 8 Stunden

1 Bis zu diesem Zeitpunkt plätschert das Spiel dahin. Doch dann bekommen Sie es erstmals mit einem T-Rex zu tun. Ihre Aufgabe: Das Vieh für einige Zeit ablenken.

2 Der Spielspaß steigt weiter: Jetzt dürfen Sie zum ersten Mal King Kong steuern. Der hangelt sich elegant durch den Level und kämpft mit einigen Flugsauriern.

3 Aha-Effekt wie einst bei **Jurassic Park**: Jack rennt zwischen säulenartigen Beinen einer Brontosaurier-Herde rum und wehrt zudem kleinere Fleischfresser ab.

4 Durch New York toben und mit Autos werfen – klasse! Dann wartet das Finale in luftigen Höhen. Ob freispielbare Extras und alternatives Ende weiteres Spielen rechtfertigen?

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ►	Details	KLASSE 1 (Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS
Einen flüssigen Spielbetrieb mit allen Details garantieren eine 2,5-GHz-CPU, eine Klasse-3-Grafikkarte sowie 512 MByte RAM. Mit einem leistungsschwachen System sollten Sie den „AfterFX Level" und die „Vegetationsdichte" minimieren sowie die Option „Stretch Rendering" aktivieren.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

KING KONG

CA. € 45,-
17. NOVEMBER 2005

HARALD FRÄNKEL

„Wenn einfach einfach einfach ist: Schlichtes Spielprinzip mit großer Wirkung."

Gegen diesen Affen ist Oliver Kahn ein Waisenknabe, denn wenn Kong zupackt, gibt's kein Entrinnen! Ehrlich gesagt hätte ich lieber das ganze Spiel als hauender Held verbracht. So war's auch nett, obwohl ich manchmal das Gefühl hatte, veräppelt zu werden: Anfangs verlöscht ein brennender Speer nicht, wenn er mit Wasser in Berührung kommt. Wenn die Entwickler aber ein Rätsel bemühen, geht er aus. Wegen solcher Kleinigkeiten und weil die engen Levelkorridore den Charme einer Phimose versprühen, wirkt die Spielewelt etwas sehr konstruiert. Trotzdem: **King Kong** beweist, dass auch Typen mit Rückenbehaarung geil sein können.

AHMET ISCITÜRK



„King Kong wird sicher perfektes Actionkino. Das Spiel ist es schon jetzt. "

Ja, die Rätsel wirken konstruiert, spielerische Freiheiten gibt es einfach nicht, die Levels sind arg begrenzt und kurz ist das Vergnügen auch. Aber mich hat es so gefesselt, dass ich **King Kong** wirklich innerhalb eines Tages durchgespielt habe. Zwischendurch ging ich Mittagessen und konnte es kaum abwarten, wieder in den Pixeldschungel zu kommen. Ich habe es ein paar Tage später sogar erneut durchgespielt, um an das alternative Spielende zu gelangen. Das soll schon was heißen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft Montreal
Titel vom selben Entwickler:
- Prince of Persia: Warrior Within (88)
- Splinter Cell 3: Chaos Theory (86)
- Myst 4: Revelation (73)

Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/0/0
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Filmartige Inszenierung schafft Atmosphäre
+ Spieler darf als Riesenaffe wüten
+ Etliche Überraschungsmomente
− Enges Design-Korsett; sehr linear
− Etwas müder Start

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
82	Grafik	Gut (80)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Gut (83)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden



UNTERSTÜTZUNG In Stalingrad steht fast kein unbeschädigtes Gebäude mehr. An der Seite der Soldatin Lena Leonora attackieren Sie aus sicherer Entfernung den Feind.

AFRIKAEINSATZ Als britischer Soldat kämpfen Sie sich durch Ägypten, Libyen und Tunesien.

Auf Achse

Eine Überraschung ist es nicht: In Call of Duty 2 laufen Sie nicht nur zu Fuß herum.

In der britischen Kampagne in Nordost-Libyen kämpfen Sie in der Mission „Das Panzergeschwader" als Panzerkommandant gegen das überlegene deutsche Afrikakorps. Dabei zerstören Sie unter anderem 88mm-Panzerabwehrwaffen-Stellungen und vertreiben die feindliche Infanterie. Die Kontrolle des Crusader-Tanks gestaltet sich dabei sehr simpel. Sie steuern den Crusader ausschließlich aus der Ego-Perspektive und können nicht wie in anderen Shootern in die Verfolgeransicht wechseln. Außerdem stehen Sie in ständigem Kontakt mit Ihren Kollegen, von denen Sie bei diesem schwierigen Unterfangen tatkräftig unterstützt werdenen. Auch dieser Einsatz beruht auf historischen Ereignissen. Die alliierten Truppen gingen erfolgreich aus der Konfrontation mit dem Afrikakorps hervor, das am 13. Mai 1943 kapitulierte.

Call of Duty 2

PC Games GOLD AWARD 91 01/2006

Zum zweiten Mal ruft die Pflicht: Vor buchstäblich kriegsentscheidenden Kulissen liefern Sie sich die bis dato intensivsten Shooter-Gefechte.

Alles begann damals mit **Medal of Honor: Allied Assault**. Es folgten **Call of Duty** und populäre Mehrspielerableger wie **Battlefield 1942**. Zuletzt versuchte noch **Brothers in Arms** im Frühjahr dieses Jahres, die Gunst der anspruchsvollen Action-Spieler zu gewinnen. Langsam könnte man meinen, die Welt hat genug Ego-Shooter mit der Thematik Zweiter Weltkrieg gesehen. Aber nun kommt Infinity Wards **Call of Duty 2**. Was kann das Teil denn bitte schön noch bieten? Sämtliche relevanten Schlachten und historischen Ereignisse kennen wir doch schon aus den letzten Jahren. Und alles andere haben wir im Fernsehen miterleben dürfen, wie beispielsweise bei der Miniserie **Band of Brothers** oder in **Der Soldat James Ryan**. Doch wie im wahren Leben kommt es nie so, wie man es erwartet.

Erfahrungsbericht

8. Dezember 1944, 07:30 Uhr. Bergstein, Deutschland. Wetter: bedeckt, 7° Celsius. „Ich habe nicht mehr geschlafen, seit wir Bergstein am 6. eingenommen haben. Wir haben uns oben auf dem Hügel eingegraben und Befestigungen aus allem gebaut, was wir nur in der Gegend finden konnten. Unsere einfachen Verteidigungen sollen den Feind in bestimmte Trefferbereiche lenken. Das Problem ist, dass wir so viele Verluste in den letzten 24 Stunden erleiden mussten, dass fast niemand mehr da ist, der sie dann auch treffen und ausschalten könnte. Gezeichnet: Corporal Bill Taylor, D-Kompanie, 2. Ranger-Bataillon." Die Lage ist ernst für den Ranger und seine Kameraden. Jeden Moment könnte der Angriff der Deutschen erfolgen. Der Hügel, um den es sich hier handelt, ist eine Kuppe im östlichen Teil des Burgbergs in der Eifel. Hitler benutzte ihn als Stellung für seinen wahnwitzigen Westwall. Die Eroberung der Anhöhe war nicht einfach und von großen Verlusten gezeichnet. Die Deutschen verschanzten sich in den massiven Bunkern und hatten eine bessere Ausgangsposition als die heranstürmenden US-Elite-Soldaten, die sich nur mit Rauchgranaten vor dem MG-Feuer und den feindlichen Scharfschützen abschirmen konnten. Die alliierten Streitkräfte suchten hinter Panzersperren und Bäumen Deckung – meistens ohne Erfolg. Die, die übrig blieben, müssen sich jetzt auf der Hügelspitze behaupten. Dumpfes Knattern aus nicht allzu weiter Ferne ist zu hören, dann ein heftiges Donnern. Deutsches Artilleriefeuer! Ihre Kameraden schreien wild umher: „Verschanzen Sie sich im Schützengraben, Corporal! Es wird vielleicht nicht viel bringen, aber besser als hier draußen ist es auf alle Fälle!" Sie rennen los, es herrscht unerträglicher Lärm. Sie werden durch die Wucht aufschlagender Geschosse zu Boden geworfen, retten sich aber in den Graben und harren wenige Momente aus. Plötzlich tauchen rund um die Stellung graue Rauchschwaden auf. „Woher kommt der Feind? Ich kann nichts sehen!", schreit Ihnen ein Kamerad panisch entgegen. Sie bleiben ganz ruhig und legen Ihren Karabiner an. Sie warten. Dann erscheinen sie – schwarze Gestalten. Sie eröffnen sofort das Feuer und kämpfen um Ihr Leben.

Spannende Missionen

Der Zweite Weltkrieg bietet der Entwicklern Infinity Ward noch genug Stoff für eine acht bis zehn Stunden lange Kriegssimulation. Sogar solche eher unbekannten Schlachten sind derart imposant inszeniert, dass wohl selbst ein Steven Spielberg vor Neid erblassen würde. Es vergeht kein Moment, in dem nicht etwas Spektakuläres geschieht. Beispiel: Als britischer Soldat fahren Sie auf einem Panzerkonvoi durch eine tunesische Kleinstadt. Alles scheint ruhig, Ihre Kollegen unterhalten sich: „Schon gehört, dass Norman zu Hause ist?" - „Der Glückliche..." - „Der ‚Glückliche' hat ein Bein ab!" Dann zerstört eine

Call of Duty 2 macht Spaß, weil ...

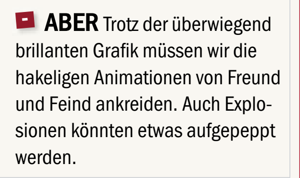
Auf den ersten Blick ist Call of Duty 2 der perfekte Weltkriegs-Shooter. Doch es gibt hier und da noch Kleinigkeiten, die wir bei Call of Duty 3 bitte ausgemerzt sehen wollen.



1.

+ Beeindruckende Optik
Call of Duty 2 zeigt den Zweiten Weltkrieg so realistisch wie kein Titel zuvor. In den Gesichtern Ihrer Kameraden erkennen Sie sogar Unreinheiten auf der Haut. Außerdem schauen die Waffenmodelle einfach fantastisch aus!

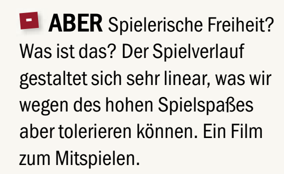
– ABER Trotz der überwiegend brillanten Grafik müssen wir die hakeligen Animationen von Freund und Feind ankreiden. Auch Explosionen könnten etwas aufgepeppt werden.



2.

+ Flüssiger Spielverlauf
Das Programm führt Sie regelrecht von Abschnitt zu Abschnitt, ohne dass Sie großartig Ihre Hirnsynapsen beanspruchen müssen. Es kommt so gut wie nie vor, dass Sie nicht wissen, was gerade zu tun ist. Kompass sei Dank!

– ABER Spielerische Freiheit? Was ist das? Der Spielverlauf gestaltet sich sehr linear, was wir wegen des hohen Spielspaßes aber tolerieren können. Ein Film zum Mitspielen.



3.

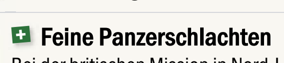
+ Praktische KI-Kameraden
Von wegen Ein-Mann-Armee! Anders als in Filmen mit Sylvester Stalone haben Sie in **Call of Duty 2** stets fähige Mitstreiter an Ihrer Seite. Meistens folgen Ihnen die Kameraden sogar auf Schritt und Tritt. So fühlen Sie sich nie allein.

– ABER Ab und an kommt es vor, dass Ihnen voreilige Privates direkt vor die feuernde Flinte laufen oder unsinnige Deckungen aufsuchen. Ein wenig mehr Intelligenz hätte nicht geschadet.

4.

+ Authentische Kriegsschauplätze
Bei Ihrer Reise durch das kriegerische Europa des 20. Jahrhunderts finden Sie sich in Stalingrad und Nordafrika wieder. Minusgrade und Wüstenstürme – so haben Sie Schusswechsel in Weltkriegs-Shootern noch nicht gesehen.

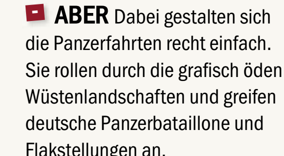
– ABER Welch Déjà-vu-Erlebnis! Ein weiteres Mal begeben Sie sich in überstrapazierte Gebiete wie Normandie und West-Deutschland. Wir wollen noch mehr spektakuläre Schauplätze!



5.

+ Feine Panzerschlachten
Bei der britischen Mission in Nord-Libyen steigen Sie als Panzerkommandant David Welsh in einen Crusader-Tank und ziehen in die Wüstenschlacht gegen die deutlich stärker ausgerüsteten Deutschen. Der Action tut dies keinen Abbruch.

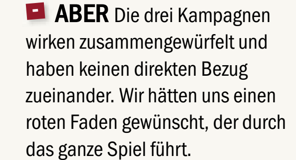
– ABER Dabei gestalten sich die Panzerfahrten recht einfach. Sie rollen durch die grafisch öden Wüstenlandschaften und greifen deutsche Panzerbataillone und Flakstellungen an.



6.

+ Drei Parteien
Sie spielen in den drei Kampagnen des Einzelspielermodus einen russischen, zwei britische und einen amerikanischen Soldaten. Sie erleben den Krieg also aus drei Perspektiven. Das sorgt für Abwechslung, die manchen Genrevertretern fehlt.

– ABER Die drei Kampagnen wirken zusammengewürfelt und haben keinen direkten Bezug zueinander. Wir hätten uns einen roten Faden gewünscht, der durch das ganze Spiel führt.



7.

+ Gelungene Synchronisation
Sowohl Ihre Kameraden als auch Ihre Feinde können im Kampf das Plappern nicht lassen. Und das ist auch gut so. Die Phrasen („Der Feind greift nordöstlich von uns an!") tragen maßgeblich zur bedrückenden Atmosphäre bei.

– ABER Irritierend: Alle im Krieg beteiligten Parteien reden Deutsch. Wer nun „Feind in Sicht" geschrien hat, müssen Sie erraten, denn die Soldatenstimmen hören sich auch noch ähnlich an.

8.

+ Details en Masse
Die Schlachtfelder zeichnen sich vor allem durch Detailreichtum aus. Noch nie wirkten die Schauplätze in einem Kriegsspiel so echt: Die verwüsteten Vororte, verlassenen Orient-Städte und eisigen Metropolen strotzen nur so vor Details.

– ABER Wer jedoch **Call of Duty 2** in all seiner Pracht erleben will, muss sich den hohen Hardware-Anforderungen beugen. Sonst können Sie die Grafikpracht vergessen.

9.

+ Geschützstellungen
Sie müssen natürlich nicht ständig Ihre wertvolle Munition verheizen. Die vielen MG-Nester wollen auch bedient und Flakstellungen erobert werden. In regelmäßigen Abständen legen Sie Hand an stationäre Geschütze.

– ABER Die Bedienung der Flak gestaltet sich zu kompliziert und uneffektiv. Bis auf einen Einsatz gegen Flieger in Afrika machen die Flaks wegen ihrer fehlenden Präzision wenig Spaß.

10.

+ Umfangreicher Mehrspielermodus
Mit fünf Spielmodi und fast sämtlichen Waffen aus dem Einzelspielermodus haben Sie auch nach dem Ende des Soloparts Ihren Spaß im Internet oder Netzwerk. Mehr Informationen entnehmen Sie dem Kasten „Nichts für Singles: der Mehrspielermodus" (r. o.).

– ABER Viel Neues bietet der Mehrspielerpart von **Call of Duty 2** nicht. Diverse altbekannte Karten und fehlende Modi aus dem Erstlings-Add-on **United Offensive** trüben den Gesamteindruck.

Explosion die Ruhe. Der vordere Tank wird attackiert, Kameraden sacken zusammen. Sie springen mit Ihren Kollegen auf und befinden sich inmitten eines erbitterten Straßenkampfes. Dabei präsentieren sich die Schusswechsel, je nach Schwierigkeitsgrad, recht anspruchsvoll. Wer sich unüberlegt fortbewegt, kann schon mal die ein oder andere Maschinengewehrsalve verpasst bekommen. Sie sollten sich stets von Deckung zu Deckung fortbewegen und freie Flächen umgehen. So können beispielsweise auf weit entlegenen Dachböden Scharfschützen lauern oder an taktisch wichtigen Plätzen MG-Nester und Flakstellungen positioniert sein. Meistens gilt: Halten Sie sich an Ihre Kameraden, geht es Ihnen gut. Denn die KI-Soldaten stellen sich in der Regel sehr geschickt an und agieren durchgehend intelligent. Befinden Sie sich also mal in der prekären Lage, bei einer direkten Konfrontation mit dem Feind das Magazin wechseln zu müssen, springen die Kollegen schon mal hinter Ihrer Schulter hervor und bringen zu Ende, was Sie angefangen haben. Auch beim Thema Häuserkampf stellen sich Ihre Recken ziemlich clever an: Ein oder zwei Männer postieren sich neben der Tür und linsen hinein, während wahlweise Sie oder ein Kamerad das besetzte Gebäude zuerst betritt. Bei Feindkontakt melden die Jungs regelmäßig den Standort, wie zum Beispiel „Feindliche Truppen im Westen", oder „Deutsche Truppenverbände hinter den Sandsäcken dort!" Zwar dürfen Sie keine Befehle wie etwa in Taktik-Shootern à la **SWAT** verteilen, doch die Mannschaftseinsätze machen trotzdem sehr viel Spaß.

Sprachtalent

Im Kampf bekommen Sie ständig Feedback von Ihren Kameraden, das erscheint zunächst lobenswert. Schließlich macht der Sound einen Großteil der Atmosphäre in **Call of Duty 2** aus. So propagieren die Deutschen in der Sowjet-Kampagne, dass sich die russischen Soldaten gefälligst ergeben sollen: „Seid ihr hungrig? Ist euch kalt? Die Wehrmacht wird euch gut behandeln!" Und als Sie einen russischen Scharfschützen in einem zerstörten Hochhaus unterstützen sollen, lässt er nach jedem Schuss verlauten: „Das ist für meine Mutter! Und das für meinen Vater! Und das für meinen Hund!" Doch genau hier liegt das Problem. Ihre Kameraden sprechen deutsch, genau wie der Feind auch. So kommt es oftmals zu Irritationen. Wer schreit denn hier überhaupt, dass Feinde in Anmarsch sind? Die eigenen Leute, die Gegner am Horizont entdeckt haben, oder doch eher Wehrmachtstruppen, die sich im Gebäude vor unserer Nase verschanzen? Die deutsche Version in allen Ehren, aber Spieler mit guten Englischkenntnissen würden es sich sicherlich wünschen, zwischen komplett lokalisierter und Original-Fassung der Synchronisation entscheiden zu dürfen. Untertitel reichen doch fürs Verständnis, finden wir. Unterschiedliche Sprachen hätten der ohnehin schon grandiosen Atmosphäre das i-Tüpfelchen verpasst. Außerdem müssen wir eine nervige Phrase hervorheben, die wir von unseren britischen Kameraden einfach zu oft zu hören bekamen. Als Angriffsschrei riefen sie: „Du siehst die Radieschen ganz eindeutig noch vor dem Kriegsende von unten!" Immer und immer wieder. Solche sinnfreien Sätze hätten sich die Synchronsprecher sparen können. Dafür werden Ihre Ohren nach siegreichen Schlachten mit feinen Orchesterstücken belohnt.

Schöne Aussichten

Nicht nur die musikalische Untermalung ist ein Genuss: Die Geräuschkulisse verstärkt den Filmeindruck zusätzlich. Gerade Besitzer von Surround-Anlagen werden mit erderschütternden Artillerieeinschlägen und Fliegerangriffen konfrontiert. Es kracht an allen Ecken, Soldaten schreien um ihr Leben und Schüsse pfeifen Ihnen um die Ohren. Damit einher geht die generelle Grafikqualität: Selten zuvor haben wir derart detaillierte Landschaft und realistische Waffen- und Spielermodelle erlebt. Schaut man sich die Gesichter der KI-Kollegen an, erkennt man sogar Bartwuchs, Hautunreinheiten und realistische Mimik mit lippensynchroner Sprachausgabe. Und auch die in anderen Weltkriegstiteln eher vernachlässigte Rauchgranate spielt bei **Call of Duty 2** eine große spielerische

Nichts für Singles: der Mehrspieler-Modus

Jeder ordentliche Einzelspieler-Shooter sollte auch einen Mehrspielerpart beinhalten. Dies ist bei Call of Duty 2 natürlich der Fall. Wir verraten Ihnen, wie viel Spaß Call of Duty 2 im Netz und mit Freunden macht.

Die Spielmodi
Bei den Spielmodi präsentiert sich ein gewohntes Bild. Neben den klassischen Varianten „Deathmatch", „Team-Deathmatch" und „Capture the Flag" können sich Alliierte und Wehrmacht in „Hauptquartier" (Positionen besetzen und halten) und „Suchen und Zerstören" (Bombe legen beziehungsweise entschärfen) bekämpfen. Vor allem der zuletzt genannte Modus erinnert stark an das **Counter-Strike**-Prinzip, kommt jedoch nicht an dessen taktische Tiefe und Spielgefühl heran. Außerdem sollten Sie bei der Wahl eines Internetservers darauf achten, dass sich nicht zu viele Spieler darauf befinden, da es sonst unübersichtlich wird.



Die Karten
Im Prinzip könnte man sagen, dass der Großteil der Mehrspielerkarten aus abgespeckten Einzelspielermissionen besteht. Beispiele: El Alamein (Ägypten), Toujane (Tunesien) und Stalingrad. Trotzdem machen sich die Schauplätze auch gut als Internet- und LAN-Schlachtfelder. Auch die Größe der Maps variiert. Während „Beltot" perfekt für ein Dutzend Spieler geeignet ist, sollten sich auf Leningrad lieber mehr als 20 menschliche Mitstreiter zum Schießfest zusammenfinden. Auch einige Remakes von älteren **Call of Duty**-Karten und populäre Klassiker stehen zur Wahl.

Die Waffen
Hier gilt dasselbe wie bei den Mehrspielerkarten: Wer den Einzelspielermodus gespielt hat, wird sich sofort heimisch finden. Dabei gibt es mehrere Kategorien von Waffen. Die Karabiner beispielsweise sind durch einen Treffer tödlich, während die amerikanische M1 Garand mehrere Schüsse benötigt. Schnellfeuerwaffen wie die MP40 und die legendäre Tommy-Gun sind natürlich auch vertreten. Außerdem finden Sie bei einigen Maps fest installierte MG-Geschütze, wie zum Beispiel am großen Turm in der französischen Karte „Beltot" und ebenfalls in „Caen". Schwerere Kaliber, wie Flakstellungen oder Raketenwerfer, gibt es jedoch nicht.



Die Innovationen?
Genauer betrachtet handelt es sich beim Mehrspielermodus von **Call of Duty 2** zwar um einen gelungenen, aber keinen revolutionären Multiplayer-Spaß. Dafür sind die Spielmodi und Waffen zu ausgelaugt und die Karten zu simpel gestrickt. Die Abschusskamera ist jedoch herausragend: Aus den Augen Ihres Feindes erleben Sie Ihren eigenen Tod. Wer eine noch dichtere Weltkriegsatmosphäre erleben will, darf sich an Valves **Day of Defeat Source** heranwagen. Der Konkurrent mit der attraktiven **Source**-Engine überragt vor allem durch die dynamische Soundkulisse.



SPEKTAKULÄRE RAUCHEFFEKTE Noch nie sah Rauch so realistisch aus. Vorn: Deutsches MG-Feuer erwischt einen US-Soldaten.



EINSATZ IN DEUTSCHEN LANDEN Die alliierten Truppen sind im Rheingebiet angekommen. Doch die Widerständler wollen einfach nicht aufgeben.



D-DAY Vor der Großinvasion sprechen Sie mit Ihren angespannten Kameraden.



KIMME UND KORN Wie schon beim Vorgänger sollten Sie möglichst genau zielen.

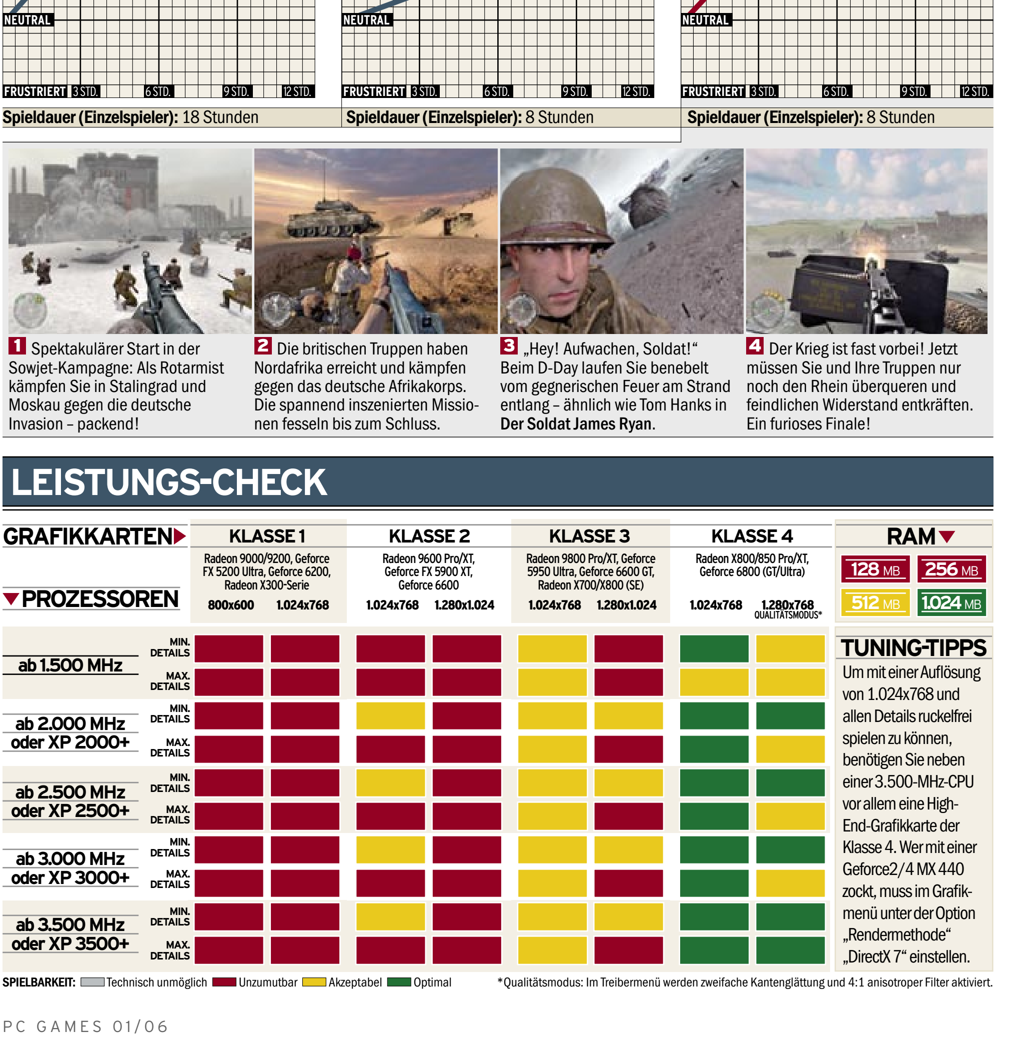
Rolle. Als Schutz vor feindlichen Blicken und Angriffen vernebeln Sie damit ganze Straßenzüge und Gebäude – dies ist vor allem im späteren Verlauf relevant. Dabei schaut der graue Rauch so voluminös und echt aus wie noch nie.

Weltreisender

Im Verlauf der Einzelspielerkampagne erleben Sie den simulierten Zweiten Weltkrieg aus Sicht der Russen in Stalingrad und Moskau, der Briten in Nordafrika und der Amerikaner in der Normandie und Deutschland. Dabei fallen die optischen und spielerischen Unterschiede zwischen den drei Parteien auf. Während Sie als Vasili I. Koslov den Angriff der Wehrmacht auf die Sowjetunion in verschneiten Großstadtruinen miterleben, treibt es Sie mit Sergeant John Davis in die afrikanische Wüste und als David Welsh sogar in einen britischen Crusader-Panzer (siehe Kasten „Auf Achse“, S. 103). Doch die drei großen Missionen wirken ziemlich zusammengeschustert. Es hätte uns besser gefallen, wenn sich so etwas wie ein Thema oder ein roter Faden durch das Spiel gezogen hätte. Auch eine Hintergrundgeschichte fehlt. Eine echte emotionale Verbindung zu Ihren Kameraden entsteht deshalb nicht. Es hätte schon einen Reiz, zu wissen, dass der Kamerad, dem Sie gerade das Leben gerettet haben, auch in den folgenden Missionen noch an Ihrer Seite kämpft. Und das, obwohl sich die Macher die Mühe gemacht haben, jedem einzelnen Soldaten und sogar jedem Panzer einen Namen zu geben (unser Favorit: Tank Greta Garbo, benannt nach der schwedischen Schauspiellegende). Da wäre mehr drin gewesen. Doch zurück zu Ihren Einsätzen in aller Welt. Zwar sollten Sie nicht allzu viel Abwechslung erwarten – das lineare Spielprinzip gleich dem des Vorgängers. Jedoch überzeugen die Schauplätze durch die gute Levelarchitektur und die zahlreichen „Magic Moments“. An manche spektakulären Ereignisse und Szenen erinnern Sie sich garantiert noch nach Monaten. Deshalb wollen wir nicht zu viel verraten und Ihnen empfehlen, sich selbst an **Call of Duty 2** heranzuwagen. (lc)

IM WETTBEWERB

	VIETCONG 2 TEST IN PCG 12/2005	CALL OF DUTY TEST IN PCG 12/2003	CALL OF DUTY 2 TEST IN PCG 01/2006
TECHNIK	**GUT** (82%)	**BEFRIEDIGEND** (70%)	**GUT** (89%)
	+ Fantastische Waffenmodelle + Sehr guter Surroundsound + Realistische Spielfiguren – Schwache Texturen – Stellenweise detailarm	+ Überzeugende Soundkulisse – Mittlerweile veraltete Grafik – Verwaschene Texturen – Öde Außenareale	+ Detaillierte Spielermodelle + Abwechslungsreiche Umgebungen + Gelungener Sound + Unterschiedliche Soldatengesichter + Wettereffekte
ATMOSPHÄRE	**SEHR GUT** (92%)	**GUT** (85%)	**SEHR GUT** (93%)
	+ Famose Soundkulisse + Filmreife Sprachausgabe + Dichte Kriegsstimmung + Kaum Stereotypen + Spannend bis zur letzten Minute	+ Zahlreiche Massenschlachten + Filmreife Inszenierung + Mittendrin-Gefühl – Grafik trübt den Gesamteindruck	+ Soldaten kommunizieren im Kampf + Feedback von feindlichen Truppen + Orchestraler Soundtrack + Stimmige Optik – Durchweg deutsche Sychronisation
SPIELDESIGN	**GUT** (85%)	**GUT** (83%)	**GUT** (88%)
	+ Verbessertes Team-Befehlssystem + Fehlerfreie Steuerung + Abwechslungsreiche Missionen + Gute Vietcong-Einzelspieler-Kampage – Durchwachsene Gegner-KI	+ Viel Abwechslung + Kimme-und-Korn-Ansicht + Zahlreiche Einsatzgebiete – Für Profis recht einfach – Sehr linear	+ Flüssiger Spielverlauf + Abwechslungsreiche Einsätze + KI-Kameraden helfen dem Spieler + Panzer und Geschütze – Sehr linear
MULTIPLAYER	**GUT** (85%)	**GUT** (80%)	**GUT** (82%)
	+ Zahlreiche, sinnvolle Server-Einstellungen + Unfangreiche Charaktereinstellmöglichkeiten + Kooperationsmodus + Steuerbare Fahrzeuge – Langsames Tempo nicht jedermanns Sache	+ Mehr Spielmodi als beim Nachfolger + Großes Waffenarsenal + Massig Karten + Große Spielgemeinde – Immer weniger Internetserver	+ Abschusskamera + Viele Waffen + Gelungene Karten – Altbekannte Spielmodi – Keine Innovationen
SPIELSPASS	**GUT** (85%)	**GUT** (80%)	**SEHR GUT** (91%)



Spieldauer (Einzelspieler): 18 Stunden (Vietcong 2) | **Spieldauer (Einzelspieler):** 8 Stunden (Call of Duty) | **Spieldauer (Einzelspieler):** 8 Stunden (Call of Duty 2)

1 Spektakulärer Start in der Sowjet-Kampagne: Als Rotarmist kämpfen Sie in Stalingrad und Moskau gegen die deutsche Invasion – packend!

2 Die britischen Truppen haben Nordafrika erreicht und kämpfen gegen das deutsche Afrikakorps. Die spannend inszenierten Missionen fesseln bis zum Schluss.

3 „Hey! Aufwachen, Soldat!“ Beim D-Day laufen Sie benebelt vom gegnerischen Feuer am Strand entlang – ähnlich wie Tom Hanks in **Der Soldat James Ryan**.

4 Der Krieg ist fast vorbei! Jetzt müssen Sie und Ihre Truppen nur noch den Rhein überqueren und feindlichen Widerstand entkräften. Ein furioses Finale!

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ►		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie — 800x600	KLASSE 1 — 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 — 1.024x768	KLASSE 2 — 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) — 1.024x768	KLASSE 3 — 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra) — 1.024x768	KLASSE 4 — 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 1.500 MHz	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder XP 3500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.500 MHz oder XP 3500+	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal

RAM ▼ 128 MB (Unzumutbar) · 256 MB (Unzumutbar) · 512 MB (Akzeptabel) · 1.024 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Um mit einer Auflösung von 1.024x768 und allen Details ruckelfrei spielen zu können, benötigen Sie neben einer 3.500-MHz-CPU vor allem eine High-End-Grafikkarte der Klasse 4. Wer mit einer Geforce2/4 MX 440 zockt, muss im Grafikmenü unter der Option „Rendermethode“ „DirectX 7“ einstellen.

CALL OF DUTY 2

CA. € 50,-
02. NOVEMBER 2005

LUKASZ CISZEWSKI

„Der intensivste und bestaussehendste Weltkriegs-Shooter, den es je gab.“

Schon nach den ersten Spielstunden mit **Call of Duty 2** war ich total begeistert. So intensiv und spannend inszeniert habe ich Schusswechsel in einem Spiel vor dieser Kulisse noch nicht erlebt. Auch mit der künstlichen Intelligenz bin ich mehr als zufrieden: Feinde werfen Granaten zurück, die Kameraden haben nur wenige Aussetzer. Und dann diese imposante Technik: Weitreichende Landschaften, spektakuläre Explosionen, detaillierte Soldatengesichter, Ohren und Sinne betäubender Sound – **Call of Duty 2** ist ohne Frage ein Muss für jeden Shooter-Fan.

JOACHIM HESSE

„Wer den Vorgänger mochte, dürfte auch an Teil 2 einen Narren fressen.“

„Wie überwältigend sieht das denn aus?“ Das war mein erster Eindruck von **Call of Duty 2**. Nach und nach fielen mir dann die versteckten Makel auf. So identifiziere ich mich nicht mit den Spielfiguren, da sich die Story auf ein Minimum beschränkt. Innovationen bietet das Spiel ebenfalls kaum. Trotzdem macht es Spaß. Jede Menge sogar. Wer mit dutzenden Soldaten eine MG-Stellung stürmt, weiß, wovon ich rede. Wie die feindlichen Kugeln um die Ohren pfeifen und Rauch die Sicht trübt, ist den goldenen PC-Games-Orden wert. Der Mehrspielermodus erfordert viel Taktik. Das ist mir persönlich ohne Clan auf Dauer zu anstrengend.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Infinity Ward
Titel vom selben Entwickler:
- Call of Duty (86 %)

Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/64/64
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM,Klasse4

PRO UND CONTRA

+ Unvergleichliche Atmosphäre
+ Durchweg überzeugende Grafik
+ Flüssiges Spielprinzip
– Die alliierten Truppen sprechen deutsch
– Fehlende Hintergrundgeschichte

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
91	Grafik	Sehr gut (90)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Gut (87)
	Mehrspieler	Gut (82)



LAUTLOS Es ist durchaus von Vorteil, unauffällige Methoden zu wählen. Alternativ stehen Pistolen und Gewehre zur Verfügung.



DURCHBLICK Die superbe Röntgenkamera zeigt Feinde auch durch Wände und verrät deren Bewaffnung.

ABLENKUNG Auf ein Zeichen hin startet unser Mitstreiter ein Täuschungsmanöver, das die Wachen in die Irre führt.

Cold War

Ein einzelner Amerikaner überwältigt ganze Heerscharen der Roten Armee. Rambos Rückkehr? Mitnichten ...

Werkzeugkasten

Matt Carter bastelt seine Gimmicks selbst. Einige seiner Utensilien:

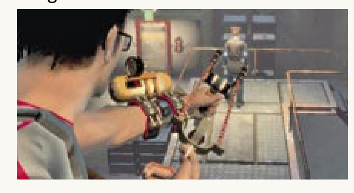
Äthermine



Diese Mine schickt unvorsichtige Wächter ins Land der Träume. Perfekte Falle hinter Türen!

Zwille

Mit dieser Schleuder verschießen Sie unauffällig Peilsender, Münzen und Betäubungsmittel.



Köder



Ein einfaches Ablenkungsmittel, wahlweise mit Betäubungsstoff kombiniert.

So schießwütig wie sein Landsmann Rambo ist Journalist Matt Carter beileibe nicht. Er mischt auf etwas subtilere Art beim Kalten Krieg mit und wittert schon den Pulitzerpreis, als er sich zu einem vermeintlichen Treffen zwischen KGB und CIA stiehlt. Kurz darauf findet er sich als mutmaßlicher Spion im Gefängnis wieder, muss seine Unschuld beweisen und eine Verschwörung aufdecken. Abgesehen von Klischees ist die Geschichte von **Cold War** unterhaltsam und läuft teils in Spielgrafik, teils ähnlich wie bei **XIII** im Comic-Stil und mit gelungener deutscher Synchronisation ab. Gegen gut ausgebildete Speznaz hat ein einfacher Schreiberling freilich keine Chance und so bastelt Carter aus unscheinbaren Dingen Technikspielereien, mit denen er den bösen Buben ein Schnippchen schlägt. Dafür durchforsten Sie die Umgebung nach brauchbaren Teilen und Plänen, für die Technikpunkte winken. Mehr Punkte verheißen wiederum neue Konstruktionen. Ähnlich wie bei **Splinter Cell** geht es damit den Feinden vornehmlich auf leisen Sohlen an den Kragen. Ärgerlich: Ob mit Köpfchen oder Waffengewalt, häufig läuft bei einer lang vorbereiteten Attacke etwas schief. Einmal entdeckt, hat der Spieler schlechte Karten, die Wachen sehen ihn selbst in totaler Dunkelheit und zielen recht genau – die Schnellladetaste ist im Dauereinsatz. Zum Glück sind Sie nicht nur allein unterwegs, sondern bekommen Hilfe von Weggefährten. Die lenken auf Befehl Wachen ab, wollen aber auch selbst an Patrouillen vorbeigeschleust werden. Das ist eine willkommene Abwechslung in den über lange Strecken ähnlich aussehenden und optisch nicht sonderlich ansprechenden Levels. Nach nur kurzer Spieldauer ist das Komplott entwirrt. Zeit, sich an einem der drei weiteren Spielmodi zu versuchen. (as)



COLD WAR

CA. € 30,-
21.10.2005

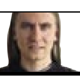
ANSGAR STEIDLE



„Carter ist schlauer als die Konkurrenz, aber eben nicht besser."

Matt Carter ist für mich keine echte Alternative zu Sam Fisher und **Splinter Cell**, dafür ist der Spielablauf zu unausgegoren. Klar gefallen mir die Basteleien, mit denen ich Widersacher auf mannigfaltige Weise los werde: Eine Falle hier, ein Ablenkungsmanöver da, Gegner am Boden – und ich reibe mir ob meiner eigenen Genialität die Hände. Schlecht nur, dass meine Pläne häufig aus unvorhersehbaren Gründen scheitern. Der Spielablauf ist bei Mr. Fisher ausgeklügelter und eher nachvollziehbar. Egal, dann zücke ich halt häufiger die Pistole und ziehe mit der famosen Röntgenkamera durch die Gänge. So verlebe ich hinter dem Eisernen Vorhang ein paar fetzige Stunden.

ALEXANDER FRANK



„Sam Fisher, J. C. Denton, Matt Carter? Nicht ganz, aber trotzdem spannend."

Gummigeschosse, Schleuder mit Peilsendermunition, Ätherminen – Matt Carter macht McGyver Konkurrenz. Und das trotz einiger so gut wie unbrauchbarer Geräte wie etwa dem Schalldämpfer. Dafür verfalle ich wieder dem Jäger-und-Sammler-Trieb und durchsuche jeden Raum nach nützlichen Gegenständen - wie einst J. C. Denton bei **Deus Ex**. Doch der Journalistentrip kann nicht mit dem Agentenabenteuer mithalten. Einige Wendungen der Story sind einfach zu vorhersehbar. Aber für 30 Euro ist dies durchaus zu verschmerzen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Mindware Studios
Titel vom selben Entwickler:
- Noch keine erschienen

Publisher: Dreamcatcher
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 384 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Gut gemachte Verschwörungsgeschichte
- + Interessantes Gadget-System
- + Passende deutsche Synchronisation
- − Übermenschliche Gegner
- − Spielerisch und optisch eintönige Levels

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
73	Grafik	Befriedigend (76)
	Sound	Befriedigend (75)
	Steuerung	Befriedigend (78)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden



In drei Farben erhältlich

2000 DPI Laser
POWERED BY RAZER PRECISION™

1000 Hz Ultrapolling
1 MS REAKTIONSZEIT

32 KB Onboard-Speicher
POWERED BY RAZER SYNAPSE™

Razer Copperhead™ – This is not your mother's mouse™

Mit einem 2000 dpi Lasersensor bietet die Razer Copperhead™ größtmögliche Präzision und eine bisher unerreichbare Schnelligkeit. Mit einer Reaktionszeit von einer Millisekunde und 1000 Hz Ultrapolling reagiert die Maus auf kleinste Bewegungen und erfasst Hochgeschwindigkeitsbewegungen von bis zu 1,27 m/Sek.
32 kB Onboard Memory speichert bis zu fünf Profile mit verschiedenen Tasten-, Makro- und Sensivitätseinstellungen auf der Maus selbst.
Die Profile können mitgenommen und ohne Treiberinstallation an jedem beliebigen Rechner benutzt werden.












www.razerstore.com



FLAGGENHATZ Der Tri-Fighter jagt einem Widersacher eine Salve Raketen hinterher. Die Weltraumschlachten sind ungemein unübersichtlich.

AN DER LEINE Der Kampf auf Hoth zählt zu den spektakulärsten Szenarien: Snowspeeder treten gegen gigantische AT-AT-Walker an.

PLATZ DA! Wir haben zum Glück einen Anführer auf unserer Seite. General Grievous macht mit den einfachen Soldaten kurzen Prozess.



Battlefront 2

Star Wars: Battlefront 2 setzt auf spielbare Helden und Raumschlachten. Ob das einen Kauf rechtfertigt?

Obwohl dem Vorgänger vor eineinhalb Jahren der PC-Games-Award versagt blieb, avancierte der Mehrspieler-Shooter zum bestverkauften **Star Wars**-Computerspiel. Fans sahen dabei großzügig über die ein oder andere Schwäche hinweg, bot der Titel doch zum ersten Mal die Möglichkeit, zusammen mit Kumpanen auf den Pfaden der vielleicht schon seit der Kindheit bekannten Helden zu wandeln. Daran hat sich auch im zweiten Teil nichts geändert.

Star, was?

Der Weltraum, unendliche Weiten. Dies sind nicht die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise. Vielmehr befinden wir uns inmitten der Sternenkriege, die bereits seit 1977 auf der Leinwand toben. Wenn Sie zu den Menschen gehören, die die Fantasie-Universen nicht auseinander halten können: Bestes Erkennungsmerkmal bei **Star Trek** sind für gewöhnlich hautenge Stoffstrampelanzüge der Besatzungsmitglieder (Uniformen genannt). **Star Wars** hingegen wartet mit einer gelben, am Horizont verschwindenden Laufschrift und bunten Leuchtsäbeln auf. Und tatsächlich ist einer der großen Meister dieser Kampfgeräte ein kleines, grünes Männchen mit verworrenem Satzbau: Yoda dürfen Sie nun selbst spielen.

Wie im Kino

Die Faszination kommt eindeutig von den nach der Filmvorlage gestalteten Massenschlachten, die mit menschlichen Spielern den meisten Spaß bereiten. Die Entwickler haben Schauplätze, Charaktere, Waffen und die Klangkulisse übernommen. Wie bei Spielen aus dieser Sphäre üblich, bereichern der schmetternde Orchester-Soundtrack und die brillianten Klangeffekte das Spielerlebnis ungemein. 24 Schlachtfelder aus allen Episoden mit hohem Wiedererkennungswert stehen zur Verfügung. Hier haben die Designer einige nette Details eingebaut: In Jabbas Palast hängt Han Solo als Dekoration an der Wand, eingefroren in einem Carbonitblock. Vor dem dicken Herrscher selbst führt eine Falltür zu seinem blutdürstenden Haustier, einem Rancor. Auf Endor tummeln sich die kleinwüchsigen Ewoks und auf Mos Eisley treffen Sie Jawas. Dazu kommen über 30 aus dem Kino bekannte Fahrzeuge, die Sie steuern dürfen. Da fühlt man sich wie mitten im Film. Lediglich Todessternen und Sternzerstörer lenken Sie nicht selbst. Weniger erfreulich ist die angegraute Grafik, die moderne Karten nicht ausreizt und gegen **Battlefield 2** im wahrsten Sinne des Wortes alt aussieht. Das freut Besitzer schwächerer Systeme, auf denen trotzdem die Post abgeht. Alle anderen sehnen sich Stirn runzelnd nach einem würdigen Nachfolger zum seinerzeit herausragend aussehenden **Jedi Knight: Jedi Outcast**. Immerhin sind die maximal möglichen Bilder pro Sekunde nicht mehr auf 30 beschränkt.

Jedis und andere Helden

Wie schon im ersten Teil liegt der Schwerpunkt auf dem Mehrspielerteil. Bis zu 64 Teilnehmer, ergänzt durch Bots, fetzen sich auf 24 Karten. Vier Spielmodi verheißen hier lange Kurzweil. Zu dem bekannten Eroberungsmodus um strategische Punkte kommen Capture the Flag und Jagd dazu. Bei Jagd treten Truppen auf einem Planeten gegen dort angesiedelte Monster an. Generell stehen jeder Fraktion vier gewöhnliche Soldaten für den Kampf zur Auswahl. Bei guten Leistungen gegen den Feind kommen zwei weitere Spezialeinheiten mit besonderen Waffen hinzu. Viel interessanter ist jedoch, dass Sie nun in die Rolle bekannter Helden schlüpfen. Je nach Einstellung steuert nach gewisser Zeit oder ab einer bestimmten Punktzahl der beste beziehungsweise ein zufällig ausgewählter Spieler berühmte Figuren wie Luke Skywalker, Darth Vader oder Han Solo. Jeder dieser Charaktere besitzt besondere Waffen und Fähigkeiten. Jedis schwingen Lichtschwerter und setzen je zwei Macht-Angriffe ein (siehe Kasten „Spiel den Helden!", S. 114), die je nach Persönlichkeit variieren. Ein Team mit Held ist klar im Vorteil. Normale Truppen müssen sich vor einem Anführer in Acht nehmen und stecken herbe Verluste ein, falls sie nicht zusammenarbeiten. Mir nichts, dir nichts

Der Einzelspielermodus von Battlefront 2

Große Unterschiede zum Mehrspielerteil gibt es in der Kampagne nicht. Allerdings erledigen Sie zusätzliche Aufgaben und besiegen wilde Kreaturen.

Aufgaben erledigen



Die einheimischen Acklays, überdimensionierte Echsenwesen auf vier Beinen, sind von unserem Besuch nicht sehr angetan und greifen an. Gleich darauf folgen feindliche KUS-Truppen. Es gilt, die kaputte AT-TE Kampfmaschine zu verteidigen, bis Jedi-Meisterin Aayla Secura eintrifft.

Lichtschwerter schwingen



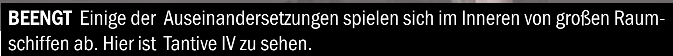
Wir schlüpfen in Aaylas Rolle und fegen mit zwei Lichtschwertern fast unbehelligt durch die Reihen. Dem AT-TE fehlt noch eine Energiezelle, die inmitten von Feinden vor einem abgestürzten Raumschiff liegt. In Capture-the-Flag-Manier bergen wir die Zelle und bringen Sie zum Startpunkt.

Kampfmaschinen steuern



Die Reparatur ist endlich abgeschlossen. Aayla verschwindet kurz darauf wieder von der Bildfläche. Voll besetzt mit drei Mann ist der mächtige AT-TE kaum zu stoppen. Wir blasen zum letzten Angriff und beseitigen die gegnerischen Verteidigungsanlagen. Der Sieg ist unser! Hoffentlich.




BEENGT Einige der Auseinandersetzungen spielen sich im Inneren von großen Raumschiffen ab. Hier ist Tantive IV zu sehen.


HOCHSPANNUNG Bei den Gefechten im Todesstern machen Sie um Darth Sidious und seine Macht-Blitze besser einen weiten Bogen.

gehen Flaggenpunkte verloren, weil der flinke Yoda in Sekundenschnelle quer übers Spielfeld huscht und den Widersachern in den Rücken fällt. Unbesiegbar sind die Burschen indes nicht. Einmal im Einsatz, tickt die Uhr, bis die Anführer einfach wieder verschwinden. Ein Lichtschwert zeigt an, wie lange das noch dauert, wobei fleißiges Punktesammeln das Ende weiter hinauszögert. Das ist ein Schritt nach vorn. Die zuschaltbaren Pendants im ersten Teil waren dagegen fast unantastbar. Nur mit Glück bretterte man mit dem nächstbesten Vehikel drüber – immerhin.

Ab in den Weltraum

Zu Szenarien auf Hoth oder dem Wald von Endor, bekannt aus dem ersten Ableger, sind neue dazugekommen. Vornehmlich aus der erst kürzlich erschienenen dritten Episode **Die Rache der Sith**. Hierzu zählen Felucia, Utapau sowie die Schlacht über Mygeeto. Schlacht über Mygeeto? Genau! Statt auf Planeten toben die Kämpfe nun auch auf sieben Karten im All. Raumjäger liefern sich dabei zwischen riesigen Korvetten und Sternzerstörern heiße Gefechte. Hier gilt es, die gegnerischen Schlachtschiffe Stück für Stück auseinander zu nehmen. Die vitalen Systeme sind Ziel der Bomber, die Jäger fangen Shuttle ab und liefern sich Luftkämpfe. Per Tastendruck vollführen die Schiffe spektakuläre Ausweichmanöver, mit denen Sie Zielsuch-Raketen abschütteln. Wer es schafft, im gegnerischen Hangar zu landen, kann zu Fuß ins Schiffsinnere vordringen und Bomben legen. Von unendlichen Weiten kann hier nicht die Rede sein, die Grenzen sind relativ eng gesteckt. Die Orientierung fällt jedoch nicht leicht und Raumschiffe steuern sich per Tastatur und Maus miserabel. So passiert es schon mal im Eifer des Gefechts, dass vermeintliche Deserteure

Weltraumschlachten

Hoch über Planeten wie Coruscant oder Tatooine geht es in den Raumschlachten heiß her.

Sturmkommandos entern per Shuttle den Hangar der großen Schiffe und sabotieren von innen die Bordsysteme mit Sprengsätzen.

In Luftkämpfen messen sich geschickte Piloten in schnellen Raumjägern miteinander. Oder sie verteidigen die eigene Flotte und fangen gegnerische Shuttles ab.

Raumjäger und Bomber gibt es in 13 Varianten – die Piloten fliegen im Modus „Angriff“ Attacken gegen feindliche Flotten. Ziel der trägen Bomber sind die empfindlichen Systeme wie Schilde, Kommunikationsanlagen, Lebenserhaltung und Antrieb. Interessant ist auch der zweite, rasantere Spielmodus Capture the Flag.

MEHRSPIELER-SHOOTER: STAR WARS: BATTLEFRONT 2 | TEST

Das sind mir ja schöne Helden!

Vormals tauchten Helden nur als vom Computer gesteuerte Figuren auf und waren kaum zu stoppen. Jetzt übernehmen Sie die Kontrolle.



Darth Sidious
Sidious setzt mit seinem Macht-Blitz gleich mehrere Feinde auf einmal unter Strom. Einzelne Gegner packt er kurzerhand am Schlawittchen und wirft Sie in die Tiefe.
Fähigkeiten: Macht-Blitz und Macht-Würgegriff

General Grievous
Mit bis zu vier Schwertern und noch zusätzlicher Schadenssteigerung ist der General ein echter Haudrauf.
Fähigkeiten: Rage, vier Lichtschwerter

Han Solo
Der Blaster ist erstaunlich effektiv und „Sammeln" steigert den Verteidigungswert. Trotzdem ist Han im Vergleich zu den Jedis ein eher schwacher Held.
Fähigkeiten: Blaster, Detonations-Pack, Fusion-Schneider und Sammeln

Darth Vader
Weiter entfernte Feinde bezwingt Vader mit einem gekonnten Wurf seines Lichtschwerts. Darüber hinaus bewegt er sich flink.
Fähigkeiten: Schwertwurf, Macht-Würgegriff

Yoda
Der unauffällige kleine Meister ist in den Sümpfen kaum zu entdecken. Das und seine enorme Schnelligkeit machen ihn so wertvoll.
Fähigkeiten: Macht-Griff und Macht-Schub

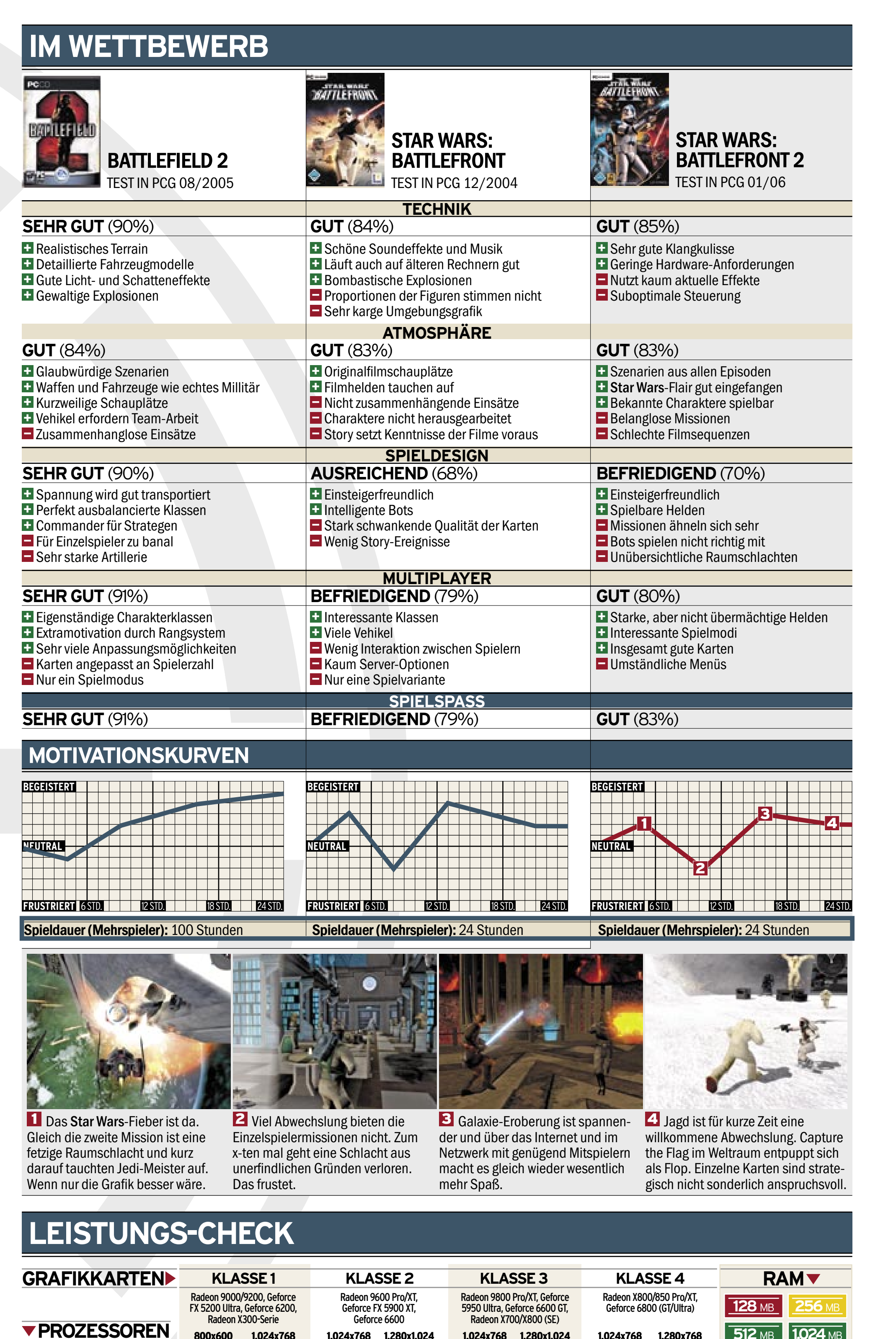


WALDMEISTER Bei der Schlacht vor dem Bunker von Endor sind die pelzigen Ewoks mit ihren Baumfallen mit von der Partie.

bei zu großer Entfernung zur Flotte das Zeitliche segnen. Für Hobbypiloten empfiehlt sich auf alle Fälle ein Joystick. Das zieht die Mundwinkel wieder deutlich nach oben und verschafft gegenüber Tastatur-Spielern einen nicht zu verachtenden Vorteil.

Mittelprächtiges Solo

Die Einzelspielerkampagne unterscheidet sich nur wenig vom Mehrspielermodus. Die Missionen hängen nicht zusammen, Sie spielen alle Karten nacheinander durch. Als Einstimmung zu jedem Schlachtfeld laufen extrem kurze Realfilmschnipsel mit anschließender Sequenz in Spielgrafik, bei der ein Erzähler die Situation erläutert. Alle Texte sind auf Deutsch und sehr gut übersetzt. Das allein verwandelt die Story-Einschübe jedoch nicht in echte Höhepunkte. Der darübergelegte Unscharffilter raubt viel von dem Reiz. Auf den Planeten erledigen Sie schließlich diverse Aufgaben und nehmen Flaggenpunkte ein, was unterhaltsam ist. Die mitspielenden Bots haben aber ein taktisches Feingefühl wie ein vollbesetzter D-Zug und rasen geradlinig auf den nächsten Punkt zu, statt zu einer Flagge weiter weg zu schleichen oder den Gegner zu flankieren. Letztendlich erledigen Sie alle Ziele selbst, die Computergegner sind für geübte Spieler schlichtweg keine Herausforderung. Spielstatistiken mit 170:10 Abschüssen sind gerade mal guter Durchschnitt. Trotzdem kann es sein, dass Sie damit verlieren und nichts dafür können: Ihre Kameraden ziehen nicht mit, stehen teilweise regungslos in der Landschaft herum und helfen sogar unfreiwillig den Feinden. Beispielsweise ballerten einige der Mitstreiter in der Bibliothek auf Coruscant mit einem Raketenwerfer auf die Bücherregale, die es zu schützen galt. Da es keine Speicherfunktion gibt, startet die Mission bei einer Niederlage komplett von vorn. Das kostet Nerven ... Wieder mit dabei ist die Galaxis-Eroberung. Auf einer Sternenkarte schicken sich die dunkle und die helle Seite Raumflotten auf den Pelz. Für mehr Planeten und erfolgreiche Schlachten gibt es Geld, das für Sonderzubehör und freischaltbare Kämpferklassen draufgeht. Vor einer Konfrontation wählt man einen gekauften Bonus, etwa Verstärkungstruppen oder Autogeschütze an den Eroberungspunkten. Zur Sache geht es dabei in Echtzeit. Sollte bei Ihnen mal das Internet streiken, ist die gebotene Art der Alleinunterhaltung trotz einiger Mängel eine brauchbare Option, wenn auch kein zwingender Kaufgrund. **Star Wars**-Fans mit einer guten Internetleitung oder Netzwerkambitionen können aber beruhigt zugreifen, das neue Werk erfüllt bestimmt Ihre Erwartungen. Sind Ihnen Jedis allerdings so schnuppe wie der Halleysche Komet, schreiben Sie zu Weihnachten besser das kommende **Battlefield 2** Add-on oder **Call of Duty 2** auf den Wunschzettel. (as)



IM WETTBEWERB

	BATTLEFIELD 2 (TEST IN PCG 08/2005)	STAR WARS: BATTLEFRONT (TEST IN PCG 12/2004)	STAR WARS: BATTLEFRONT 2 (TEST IN PCG 01/06)
TECHNIK	**SEHR GUT** (90%)	**GUT** (84%)	**GUT** (85%)
	+ Realistisches Terrain + Detaillierte Fahrzeugmodelle + Gute Licht- und Schatteneffekte + Gewaltige Explosionen	+ Schöne Soundeffekte und Musik + Läuft auch auf älteren Rechnern gut + Bombastische Explosionen – Proportionen der Figuren stimmen nicht – Sehr karge Umgebungsgrafik	+ Sehr gute Klangkulisse + Geringe Hardware-Anforderungen – Nutzt kaum aktuelle Effekte – Suboptimale Steuerung
ATMOSPHÄRE	**GUT** (84%)	**GUT** (83%)	**GUT** (83%)
	+ Glaubwürdige Szenarien + Waffen und Fahrzeuge wie echtes Millitär + Kurzweilige Schauplätze + Vehikel erfordern Team-Arbeit – Zusammenhanglose Einsätze	+ Originalfilmschauplätze + Filmhelden tauchen auf – Nicht zusammenhängende Einsätze – Charaktere nicht herausgearbeitet – Story setzt Kenntnisse der Filme voraus	+ Szenarien aus allen Episoden + **Star Wars**-Flair gut eingefangen + Bekannte Charaktere spielbar – Belanglose Missionen – Schlechte Filmsequenzen
SPIELDESIGN	**SEHR GUT** (90%)	**AUSREICHEND** (68%)	**BEFRIEDIGEND** (70%)
	+ Spannung wird gut transportiert + Perfekt ausbalancierte Klassen + Commander für Strategen – Für Einzelspieler zu banal – Sehr starke Artillerie	+ Einsteigerfreundlich + Intelligente Bots – Stark schwankende Qualität der Karten – Wenig Story-Ereignisse	+ Einsteigerfreundlich + Spielbare Helden – Missionen ähneln sich sehr – Bots spielen nicht richtig mit – Unübersichtliche Raumschlachten
MULTIPLAYER	**SEHR GUT** (91%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**GUT** (80%)
	+ Eigenständige Charakterklassen + Extramotivation durch Rangsystem + Sehr viele Anpassungsmöglichkeiten – Karten angepasst an Spielerzahl – Nur ein Spielmodus	+ Interessante Klassen + Viele Vehikel – Wenig Interaktion zwischen Spielern – Kaum Server-Optionen – Nur eine Spielvariante	+ Starke, aber nicht übermächtige Helden + Interessante Spielmodi + Insgesamt gute Karten – Umständliche Menüs
SPIELSPASS	**SEHR GUT** (91%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**GUT** (83%)

MOTIVATIONSKURVEN

Battlefield 2	Star Wars: Battlefront	Star Wars: Battlefront 2
Spieldauer (Mehrspieler): 100 Stunden	**Spieldauer (Mehrspieler):** 24 Stunden	**Spieldauer (Mehrspieler):** 24 Stunden

1 Das **Star Wars**-Fieber ist da. Gleich die zweite Mission ist eine fetzige Raumschlacht und kurz darauf tauchten Jedi-Meister auf. Wenn nur die Grafik besser wäre.

2 Viel Abwechslung bieten die Einzelspielermissionen nicht. Zum x-ten mal geht eine Schlacht aus unerfindlichen Gründen verloren. Das frustet.

3 Galaxie-Eroberung ist spannender und über das Internet und im Netzwerk mit genügend Mitspielern macht es gleich wieder wesentlich mehr Spaß.

4 Jagd ist für kurze Zeit eine willkommene Abwechslung. Capture the Flag im Weltraum entpuppt sich als Flop. Einzelne Karten sind strategisch nicht sonderlich anspruchsvoll.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▾: 128 MB (Unzumutbar) · 256 MB (Akzeptabel) · 512 MB (Optimal) · 1.024 MB (Optimal)

TUNING-TIPPS
Für einen ruckelfreien Spielspaß im **Star Wars**-Universum mit allen Details benötigen Sie eine 3-GHz-CPU sowie Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT. Bei Performance-Engpässen schalten Sie die Schatten und den Leuchteffekt aus und verringern Sichtweite, Detail-Distanz und Auflösung.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

CA. € 40,-
28.10.2005

ANSGAR STEIDLE

„Klasse für eine schnelle Partie zwischendurch. Aber bitte gegen menschliche Spieler."

Gutes **Star Wars**-Feeling hin oder her: Der dröge Einzelspielermodus lockt mich nicht hinter dem Lichtschwert vor. Da bieten Konkurrenten bessere Unterhaltung. Bei der nächsten LAN ist der Titel jedoch Pflicht: Zusammen mit meinen Freunden mache ich den aufmüpfigen Rebellen schon den Garaus. Mit den schnellen Raumschlachten und spielbaren Helden sind unterhaltsame Stunden gewiss. Nebenbei bemerkt hatte ich keine Verbindungsprobleme wie noch im Vorgänger, ärgere mich aber über die nach wie vor schlechten Menüs.

LUKASZ CISZEWSKI



„Zwar grafisch und spielerisch nur okay, aber atmosphärisch top."

Ich gebe zu: Als ich 2004 erstmals als Mitglied des Imperiums gegen Ewoks und Rebellen auf Endor kämpfte, hatte ich Freudentränen in den Augen. Endlich durfte ich die epischen Schlachten der **Star Wars**-Universums selbst nachspielen. Und zwar nicht als übermäßig mächtiger Jedi, sondern als ganz gewöhnlicher Soldat. Das ist im Nachfolger nun anders. Trotzdem hat der Titel seinen Charme und die gelungene Atmosphäre behalten. Nirgendwo kriegt man mehr **Star Wars** fürs Geld als bei **Battlefront 2**.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Pandemic Studios
Titel vom selben Entwickler:
- Full Spectrum Warrior (85 %)
- Star Wars: Battlefront (79 %)
- Dark Reign 2 (82 %)

Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/64/64
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Authentische **Star Wars**-Atmosphäre
+ Spielbare Helden
+ Interessante Spielmodi
– Kampagne höchstens durchschnittlich
– Unausgegorene Steuerung und KI

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
83	**Grafik**	Gut (81)
	Sound	Sehr Gut (90)
	Steuerung	Befriedigend (76)
	Einzelspieler	Befriedigend (76)

Zugreifen!

→ Online bestellen!
www.playcom.de

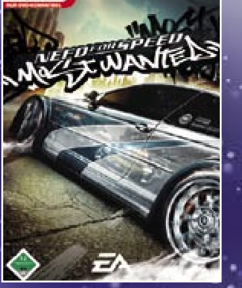
- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 60 € versandkostenfrei

Artikel mit [versandkostenfrei-Symbol] sind versandkostenfrei!

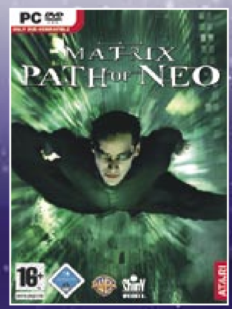
▶ Die Chroniken von Narnia PC-DVD DV 7737 — 38.99 €



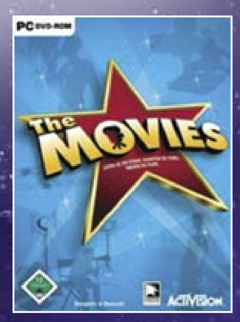
PC Spiele		PC CD-ROM / PC DVD-ROM
▶ 9552	Battlefield 2 - Special Forces (PC-CDRom)	DV 28.99 €
9265	Civilization 4 (PC-DVD)	DV 46.99 €
7847	Counter Strike: Source (PC-DVD)	DV 28.99 €
9703	Diplomacy	DV 38.99 €
* 8401	Elder Scrolls 4-Oblivion (PC-DVD) 02.12.2005	DV 45.99 €
9660	GUN (PC-DVD)	DV 47.99 €
▶ 9354	Harry Potter und der Feuerkelch (PC-CDRom)	DV 47.99 €
▶ 9662	Keepsake (PC-CDRom)	DV 34.99 €
▶ 7793	L.A. Rush (PC-DVD)	DV 36.99 €
▶ 8105	Peter Jackson's King Kong (PC-DVD)	DV 42.99 €
* 9369	Prince of Persia 3 (PC-DVD) 08.12.2005	DV 42.99 €
▶ 9655	RTL Skispringen 2006 (PC-CDRom)	DV 28.99 €
▶ 8103	Siedler 5: Das Erbe der Könige Gold (PC-DVD)	DV 46.99 €
▶ 9737	Sims 2 AddOn Weihnachts Pack (PC-CDRom)	DV 14.99 €
▶ 9516	Starship Troopers (PC-DVD)	DV 44.99 €
▶ 8977	X3 - Reunion (PC-DVD)	DV 44.99 €
▶ 9678	X-MAS Explosion: Action (PC-DVD)	DV 38.99 €
▶ 9679	X-MAS Explosion: Brettspiele (PC-CDRom)	DV 18.99 €
▶ 9680	X-MAS Explosion: Rollenspiele (PC-DVD)	DV 28.99 €



▶ Need for Speed: Most Wanted PC-DVD DV 9235 — 47.99 €



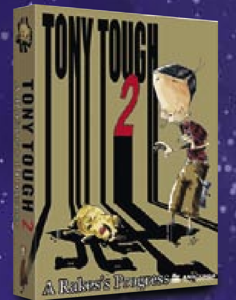
▶ The Matrix: The Path of Neo PC-DVD DV 9215 — 47.99 €



The Movies PC-DVD DV 8836 — 47.99 €



PC Zubehör		PC Zubehör
26228	Headset Medusa 5.1 Surround USB	DV 79.99 €
26066	Joypad DS Logitech CordlessRumble 2	DV 39.99 €
26276	Laptop Nomads Pack 2	DV 27.99 €
26283	Lenkrad TM Ferrari GT 2in1 Rumble	DV 46.99 €
26265	Soundsystem XPS 2140	DV 39.99 €
26272	WebCam Hercules Classic	DV 19.99 €
26050	Zboard Keyboard Starter Kit	DV 47.99 €
▶ 26304	Zboard Keyset Age of Empires 3	DV 19.99 €
▶ 26307	Zboard Keyset Call of Duty 2	DV 19.99 €



▶ Tony Tough 2 PC-CDRom DV 8708 — 34.99 €





Joystick C64 Competition Pro DV 26097 — 12.99 €

Lenkrad TM Enzo Ferrari Cordless DV 26103 — 43.99 €

Keyboard Speedlink Illuminated Metal DV 26072 — 55.99 €

▶ Mouse Razer Copperhead Anarchy Red DV 26308 — 66.99 €

▶ Mousepad Razer Mantis Speed Mat DV 26316 — 21.99 €

Erläuterung der Abkürzungen:
DV = Deutsche Version
dt = deutsches Modul
▶ = Neuheit
* = Titel bei Drucklegung noch nicht erschienen

Die mit [Symbol] gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax 0361.4929-292, eMail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom Software Vertriebs GmbH übernimmt für Terminangaben keine Gewähr. Versandkosten betragen 3,90 Euro. Für jede Lieferung erheben wir eine Verpackungspauschale in Höhe von 3,- Euro. Lieferungen ab 60,- Euro sind versandkostenfrei. Alle Preise sind inklusive der gesetzlichen MwSt. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. So lange der Vorrat reicht.

playcom



Playcom Software Vertriebs GmbH
An der Flurscheide 9 | D-99098 Erfurt
☎ 0361.4929-300 | Telefax: 0361.4929-292
E-Mail: info@playcom.de

w.m.graphiX












Gun

Erst erfährt Colton White, dass sein Vater gar nicht sein Vater ist. Dann wird der alte Herr auch noch in die Luft gejagt. Ein mieser Tag, aber ein verdammt gutes Spiel.

Gun versetzt das Spielprinzip der **Grand Theft Auto**-Serie in den Wilden Westen. Als Colton White rächen Sie den Tod Ihres Ziehvaters und klären das Mysterium Ihrer eigenen Herkunft. Gerade weil die Story so viel Gehalt hat, möchten wir in dieser Richtung nicht groß was ausplaudern, nur dies: Verrat, Gewalt und Spannung sind die Hauptbestandteile. Sie steuern Colton aus der Verfolgeransicht, können sich relativ frei durch die Westernwelt bewegen, die Hauptgeschichte vorantreiben oder die Zeit für Nebenjobs und Minispiele nutzen. Statt auf motorisierte Fahrzeuge verlassen Sie sich in **Gun** auf echte Pferdestärken. Gegnern machen Sie stilgerecht mit rustikalen Waffen den Garaus, neben diversen Colts und Gewehren befinden sich sogar Pfeil und Bogen im Gepäck. Sollte Ihnen ein ungemütlicher Zeitgenosse mal zu dicht auf die Pelle rücken, greifen Sie auf diverse Nahkampfattacken zurück. Neben der Energie-Anzeige findet sich auch eine so genannte „Schnell ziehen"-Leiste auf dem Schirm. Drücken Sie die entsprechende Taste, wechseln Sie in die Egoperspektive und verlangsamen die Zeit. Diese Bullet Time währt so lange, bis die Leiste komplett geleert ist. Vor allem bei mehreren Gegnern ist die Funktion Gold wert. Dabei ist es auch möglich, Gegnern die Waffen aus den Händen und die Hüte vom Kopf zu blasen. Besondere Aktionen werden zudem durch kleine Texteinblendungen wie „Vom Pferd geschossen!", kommentiert. Ein spaßiges Detail.

Cowboy & Indianer

Die größten Stärken von **Gun** sind die furiosen Shoot-outs, glaubwürdige Charaktere und die starke Story, die in Verbindung mit der hervorragenden Sprachausgabe und einem fantastischen Soundtrack echte Western-Atmosphäre verbreitet. Dabei überließ Neversoft nichts dem Zufall. Für die Geschichte verpflichtete man Hollywood-Autor Randall Jahnson, der unter anderem die Drehbücher zu **Die Maske des Zorro** und **The Doors** verfasste. US-Schauspieler wie Ron Perlman, Lance Henriksen, Brad Dourif, Tom Jane oder Kris Kristofferson liehen darüber hinaus den Hauptfiguren ihre Stimmen. Kurz: Der arg strapazierte Begriff „filmreif" trifft in diesem Fall ins Schwarze. Allerdings ist Neversofts Blick auf den Wilden Westen weniger verklärt, als man es aus John-Wayne-Schinken kennt. Colton lebt in einer korrupten und gewalttätigen Welt, in der die Grenzen zwischen Gut und Böse fließend sind.

Vorgegaukelte Freiheit

Während Sie in **GTA** das Gefühl haben, Teil einer lebendigen Metropole zu sein, die ihren eigenen Rhythmus hat, passiert in **Gun** selten etwas, wenn Sie nicht selbst aktiv werden. Es stört dabei kaum, dass die Spielwelt nur aus zwei Städten, ein paar Canyons, Weideland, einer Goldmine und einer Ranch besteht. Die erste Stadt, mit der Sie zu tun haben, heißt Dodge City, doch die besteht nur aus ein paar Gebäuden, die eine Straße säumen. Trotzdem gibt es hier etwas zu tun. In **Gun** haben Sie neben dem Hauptplot nämlich immer die Möglichkeit, kleineren Nebentätigkeiten nachzugehen. Sieben Missionsarten stehen dabei zur Wahl. Wer sich im örtlichen Shop eine Spitzhacke besorgt, kann etwa an bestimmten Orten nach Gold buddeln. Als Jäger erlegen Sie auftragsgerecht allerlei Getier, im Saloon pokern Sie um hohe Einsätze und als Hilfssheriff sorgen Sie für Zucht und Ordnung. Auch als Kopfgeldjäger, Botenjunge und Kuhhirte verdingen Sie sich. Langeweile kommt also nicht auf. Neben dem Spaßfaktor dienen solche Jobs vor allem dem Zweck, Geld zu verdienen und die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Wie bei einem Rollenspiel steigern sich zum Beispiel Coltons Nahkampf- oder Reitkünste nach einem erfolgreichen Job. Das verdiente Geld hauen Sie nicht nur beim Pokern auf den Kopf. In kleinen Läden investieren Sie die Dollars in Ausrüstung, Waffen und Upgrades. Zur Höchstform läuft **Gun** in den Storymissionen auf. Wenn Sie



AUFTRAGSKILLER Diese Dame hört auf den Namen „Blutige Bella". Da sie einen städtischen Würdenträger kastrierte, steht sie auf der Abschussliste. Ganz schön harter Tobak.



STILSICHER Auch wenn in **Gun** grafisch nicht gerade geprotzt wird, kommt die Western-Atmosphäre trotzdem überzeugend rüber.

TEAMWORK Hin und wieder wird Colton White von einem oder mehreren Partnern unterstützt. In diesem Fall von einem leichten Mädchen, das im Saloon arbeitet.



UNGERECHTIGKEIT Colton White und der nette Mantelträger stehen beide auf der Seite des Gesetzes. Trotzdem entbrennt ein Kampf.

Abseits der Hauptstory

Um die Hauptgeschichte durchzuspielen, benötigt man nicht mehr als sieben Stunden. Doch wer in die Haut von Colton White schlüpft, erlebt auch abseits des Plots eine Menge. Sieben Nebenjobs und Minispiele lockern das Tagesgeschäft auf und strecken die Spieldauer ein wenig.



Nebenmissionen
Überall warten Nebenjobs auf Sie. Mal sollen Sie jemanden um die Ecke bringen, dann wieder Fässer verladen oder Botengänge durchführen. Das Geld können Sie gut brauchen.



Gold abbauen
Sieht der Felsen da hinten nicht irgendwie komisch aus? Da lohnt sich ein näherer Blick, denn es könnte ja eine Goldader sein. Das Edelmetall bauen Sie bequem per Knopfdruck ab.



Pokern
Die kleinen Nebenjobs bringen zwar auch Geld ein, aber beim Pokern lässt sich richtig was verdienen. Wer sich erst einmal eingespielt hat, dürfte einige Zeit damit verbringen.



Fähigkeiten verbessern
Wenn Sie einen Nebenjob erfolgreich abwickeln, bringt das nicht nur Geld in die Kasse. Zusätzlich verbessern sich Coltons Fähigkeiten jedes Mal ein kleines Stück.

etwa mit einem Freund aus dem Knast türmen, zu diesem Zweck drei Pferde klauen und eine Mauer sprengen. Ein anderes Mal beschützen Sie eine Postkutsche vor Indianern, dann wieder retten Sie einen Kollegen vor dem Galgen, in dem Sie im letzten Moment das Seil durchschießen. Noch spannender ist es, wenn Sie unter Zeitdruck einen Zug überfallen. Eben all die Dinge, die Sie aus den guten alten Westernfilmen kennen und lieben. Und nun sind Sie sogar selbst der entscheidende Teil der Geschichte! Die Missionsziele sind in der Karte verzeichnet, die am unteren Bildschirmrand prangt. So verlieren Sie selten die Übersicht, was bei der Steuerung der Spielfigur allerdings schon mal passieren kann. Während Schusswaffengebrauch und Nahkampf extrem simpel vonstatten gehen, sind Aktionen wie der Hechtsprung zur Seite unnötig kompliziert. In dem Fall drücken Sie eine Richtungstaste und dazu zweimal schnell hintereinander „Ducken". Im Eifer des Gefechts ist das nervtötend, wenn Sie nebenbei auch noch feuern und zielen wollen. Meist führt Colton nicht den erhofften Hechter aus, sondern duckt sich stattdessen zweimal, was lustig aussieht, da es an den Ententanz erinnert. Spielerisch bringt das aber nichts, weswegen wir den Hechtsprung fortan einfach ignorierten. Ein Lob verdient das Handling der Pferde. Gleichzeitig mit einem Vierbeiner über Hindernisse zu springen und Gegner aus dem Sattel zu feuern kann ja so einfach und so schön sein.

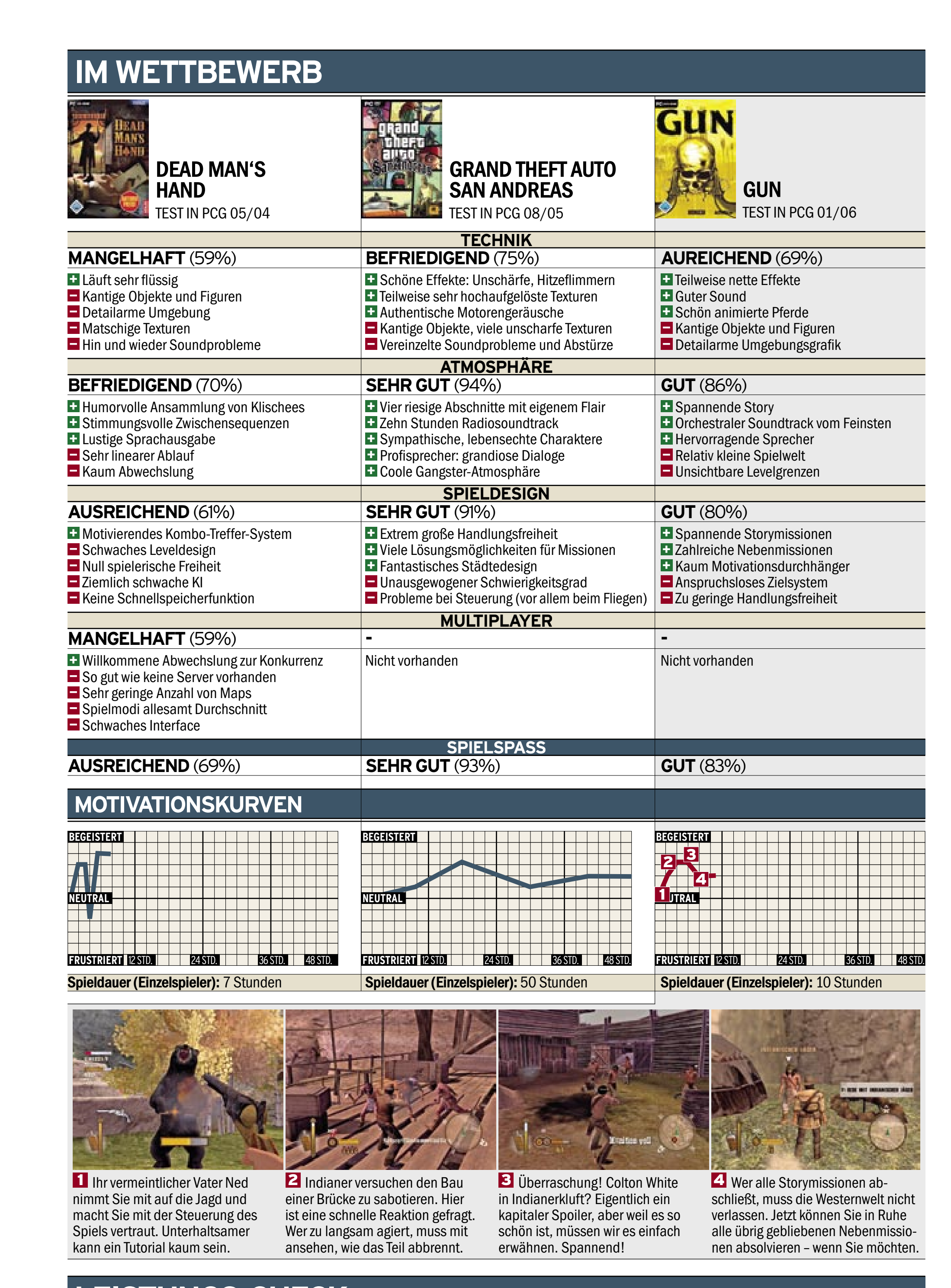
Technisch nur befriedigend

Dass **Gun** für Konsole und PC erscheint, fällt sofort auf. Für Playstation-2-Verhältnisse mag die Grafik angehen, doch auf dem PC sieht **Gun** sogar in der höchsten Detailstufe nicht gerade hervorragend aus: polygonarme Objekte, wenig Details bei Figuren und grobe Umgebungstexturen. Stilistisch kann **Gun** dafür einiges wett machen: Sehr gutes Charakterdesign und die für die Wildwest-Epoche typischen optischen Details punkten. Wie steht es um die Spieldauer? Um alle Storymissionen zu meistern, benötigen geübte Spieler nicht viel mehr als sieben Stunden. Zählt man die Nebenmissionen dazu, pendelt sich die Gesamtspieldauer bei rund zehn Stunden ein. Wir luden hin und wieder ältere Spielstände, um besonders unterhaltsame Missionen ein weiteres Mal zu genießen. Ein Mehrspielermodus existiert nicht. Sicherlich gibt es bessere Shooter als **Gun**, doch bei den Action-Titeln mit Westernthematik steht Coltons Rachefeldzug ganz klar an der Spitze. (ai)



VERMUMMT Von diesen Masken-Pistoleros treffen Sie im wahrsten Sinne des Wortes jede Menge. Optisch ähneln sich die Typen allerdings häufig.

BOSSGEGNER Die Bosskämpfe sind allesamt spannend und ziemlich knackig. Anfänger sollten den niedrigsten Schwierigkeitsgrad wählen.



IM WETTBEWERB

DEAD MAN'S HAND TEST IN PCG 05/04	GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS TEST IN PCG 08/05	GUN TEST IN PCG 01/06
	TECHNIK	
MANGELHAFT (59%)	**BEFRIEDIGEND** (75%)	**AUREICHEND** (69%)
+ Läuft sehr flüssig – Kantige Objekte und Figuren – Detailarme Umgebung – Matschige Texturen – Hin und wieder Soundprobleme	+ Schöne Effekte: Unschärfe, Hitzeflimmern + Teilweise sehr hochaufgelöste Texturen + Authentische Motorengeräusche – Kantige Objekte, viele unscharfe Texturen – Vereinzelte Soundprobleme und Abstürze	+ Teilweise nette Effekte + Guter Sound + Schön animierte Pferde – Kantige Objekte und Figuren – Detailarme Umgebungsgrafik
	ATMOSPHÄRE	
BEFRIEDIGEND (70%)	**SEHR GUT** (94%)	**GUT** (86%)
+ Humorvolle Ansammlung von Klischees + Stimmungsvolle Zwischensequenzen + Lustige Sprachausgabe – Sehr linearer Ablauf – Kaum Abwechslung	+ Vier riesige Abschnitte mit eigenem Flair + Zehn Stunden Radiosoundtrack + Sympathische, lebensechte Charaktere + Profisprecher: grandiose Dialoge + Coole Gangster-Atmosphäre	+ Spannende Story + Orchestraler Soundtrack vom Feinsten + Hervorragende Sprecher – Relativ kleine Spielwelt – Unsichtbare Levelgrenzen
	SPIELDESIGN	
AUSREICHEND (61%)	**SEHR GUT** (91%)	**GUT** (80%)
+ Motivierendes Kombo-Treffer-System – Schwaches Leveldesign – Null spielerische Freiheit – Ziemlich schwache KI – Keine Schnellspeicherfunktion	+ Extrem große Handlungsfreiheit + Viele Lösungsmöglichkeiten für Missionen + Fantastisches Städtedesign – Unausgewogener Schwierigkeitsgrad – Probleme bei Steuerung (vor allem beim Fliegen)	+ Spannende Storymissionen + Zahlreiche Nebenmissionen + Kaum Motivationsdurchhänger – Anspruchsloses Zielsystem – Zu geringe Handlungsfreiheit
	MULTIPLAYER	
MANGELHAFT (59%)	-	-
+ Willkommene Abwechslung zur Konkurrenz – So gut wie keine Server vorhanden – Sehr geringe Anzahl von Maps – Spielmodi allesamt Durchschnitt – Schwaches Interface	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
	SPIELSPASS	
AUSREICHEND (69%)	**SEHR GUT** (93%)	**GUT** (83%)

MOTIVATIONSKURVEN

Spieldauer (Einzelspieler): 7 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 50 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 10 Stunden

1 Ihr vermeintlicher Vater Ned nimmt Sie mit auf die Jagd und macht Sie mit der Steuerung des Spiels vertraut. Unterhaltsamer kann ein Tutorial kaum sein.

2 Indianer versuchen den Bau einer Brücke zu sabotieren. Hier ist eine schnelle Reaktion gefragt. Wer zu langsam agiert, muss mit ansehen, wie das Teil abbrennt.

3 Überraschung! Colton White in Indianerkluft? Eigentlich ein kapitaler Spoiler, aber weil es so schön ist, müssen wir es einfach erwähnen. Spannend!

4 Wer alle Storymissionen abschließt, muss die Westernwelt nicht verlassen. Jetzt können Sie in Ruhe alle übrig gebliebenen Nebenmissionen absolvieren – wenn Sie möchten.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▼ 128 MB (Unzumutbar) · 256 MB (Akzeptabel) · 512 MB (Optimal) · 1.024 MB (Optimal)

TUNING-TIPPS
Die Konsolenportierung verlangt Ihrer Hardware keine Höchstleistungen ab. Für den Spielbetrieb mit Antialiasing deaktivieren Sie die „Vollbildeffekte". Bei Performance-Problemen aktivieren Sie das „Distanz-Clipping" und bewegen den Regler nach links, bis das Spiel flüssig läuft.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

GUN

CA. € 50,-
9. NOVEMBER 2005

AHMET ISCITÜRK

„Gun ist nicht frei von Fehlern, doch mein Spiel des Monats ist es trotzdem."

Die kurze Spielzeit sehe ich nicht als Manko. Dafür hat **Gun** nämlich kaum Längen, feuert einen Höhepunkt nach dem anderen ab. Selbst in den Zwischensequenzen klebte ich dank der filmreifen Darbietung am Monitor. Die Charaktere sind allesamt einzigartig und haben Seele. Auch wenn viele der Meinung sind, dass Spielspaß nichts mit Optik zu tun hat, hätte ich mir trotzdem etwas mehr grafische Opulenz gewünscht und mehr Leben in den Wild-West-Kulissen. Ich bin eben der oberflächliche Typ und lasse mich gern visuell beeindrucken. So, jetzt reite ich wieder in die Außenbezirke Empire Citys und suche nach Gold.

BENJAMIN BEZOLD



„Sergio Leone hätte seine helle Freude an diesem Western-Abenteuer."

Ich wäre nicht verwundert gewesen, wenn in den Credits die Altmeister Sergio Leone und Clint Eastwood aufgetaucht wären. Denn ein derart spannend inszeniertes Wild-West-Abenteuer kannte ich bislang nur aus dem Fernsehen. Wahnsinn! Selbst beim erneuten Durchspielen verliert der Job als Revolverheld nicht an Reiz. Kein Wunder bei den packenden Feuergefechten. Schade nur, dass abseits der Storymissionen recht wenig in der Spielwelt los ist. Dann hätte **Gun** locker einen Award eingeritten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Neversoft
Titel vom selben Entwickler:
- Tony Hawk's Underground 2 (86)

Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Spannende Storymissionen
+ Geniale Shootouts
+ Hervorragende Sprecher
– Detailarme Umgebung
– Technisch veraltet

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
83	Grafik	Befriedigend (71)
	Sound	Gut (86)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden

















Einzigartige Mischung aus packender Action und filmreifer Horror-Story



Hochentwickelte Gegner KI und spektakuläre Grafik mit umwerfenden Spezialeffekten



Atemberaubendes Slow-Motion-Feature und realistische Physik

F.E.A.R™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

WWW.WHATISFEAR.COM

JETZT ÜBERALL ERHÄLTLICH!











LICHTGESTALTEN In dunkleren Abschniten sorgt die Taschenlampe für Erleuchtung. Die Lichteffekte sind wirklich solide.

Starship Troopers

Spiele, die auf Filmlizenzen basieren, müssen nicht schlecht sein. Aktuelles Beispiel: Starship Troopers. Grundsolide Action und jede Menge Bugs warten.

„Hallo! 4, 3, 2, 1, scharf!", erklärt uns unsere Handgranate mit fiepsiger Stimme. Der Sprengkörper enthält ein Display, auf dem ein kleines Smiley-Gesicht angezeigt ist. Wir schleudern das Ding in eine Horde Bugs und sehen zu, wie es die Killer-Insekten in ihre Einzelteile zerlegt. Wenn das nicht abgefahren ist! Doch der kleine Freund und Helfer ist so ziemlich das einzig Außergewöhnliche an **Starship Troopers**. Ansonsten erwartet Sie in der Filmumsetzung solide Standard-Shooter-Kost mit nur gelegentlichen Höhepunkten. 1997 erblickte Paul Verhoevens blutiges Effektfeuerwerk das Licht der Kinowelt. 2001 lieferte Atari dann ein Echtzeitstrategiespiel, das auf dem **Starship Troopers**-Universum basierte. Warum es allerdings bis heute dauerte, bis ein Spielehersteller einen waschechten Bug-Shooter auf die Reihe bekam, wundert viele. Schließlich sind die gigantischen Schlachten gegen Arachniden-Scharen doch geradezu prädestiniert für Spaß und Spiel am PC. Wie dem auch sei, das Warten hat ein Ende, der Ego-Shooter ist jetzt da und kommt sogar mit zahlreichen Videosequenzen aus dem Film daher. Allein und häufig auch im Team ballern Sie sich durch zwölf Bug-verseuchte Innen- und Außen-Levels. Das Arsenal enthält mehrere Feuerwaffen aus der Morita-Reihe, die es in verschiedenen Ausführungen gibt. Etwa mit integriertem Granatwerfer oder als Sniper-Gewehr. Zusätzlich noch die obligatorischen Schrotflinten, Railguns, Raketenwerfer und Granaten, die bei den Truppen ebenfalls zum guten Ton gehören.

Dauerfeuer und durch

Der Spielablauf ist extrem linear und erfordert nichts außer schnellen Reflexen. Sie werden laufend mit Funkbefehlen bombardiert, Ihr aktuelles Einsatzziel ist als Punkt auf dem praktischen On-Screen-Radar markiert. Diese Aufgaben beschränken sich meist darauf, zu irgendeinem Punkt zu rennen, etwas einzusammeln, jemanden zu beschützen oder mittels Aktionstaste Schalter oder Geräte zu aktivieren. Rätsel oder taktisch anspruchsvolle Einlagen dürfen Sie von **Starship Troopers** nicht erwarten. Damit die Dauerfeuer-Action nicht zu eintönig wird, erwarten Sie jede Menge geskriptete Ereignisse; etwa wenn Sie den aus dem Film bekannten Vorposten 29 von Bug-Hundertschaften säubern, damit der Truppentransporter landen kann und plötzlich ein riesiger Bossgegner die Evakuierung „verhindern" möchte. Solche Überraschungen sind das Salz in der Suppe.

Solides Gemetzel

Wie im Film greifen die Arachniden in Horden an, und stellenweise sorgt die Zahl der angezeigten Gegner für regelrechtes Staunen. Bis zu 300 Bugs gleichzeitig können den Schirm laut Entwicklerstudio bevölkern. Diese Masse von bewegten Objekten ist jedoch durch eine gewisse Detailarmut erkauft. Vor allem aus der Nähe betrachtet, sehen Freund, Feind und Spielumgebung vergleichsweise unspektakulär aus. Nette Effekte und das hohe Spieltempo kaschieren diese Mängel ein wenig. Die Schlachtfelder selbst machen auch spielerisch nicht so viel her, sind sie in puncto Leveldesign doch relativ anspruchslos. Jeder Aspekt von **Starship Troopers** zielt eben auf den Abzugsfinger des Spielers ab. Die augenzwinkernde Ironie, die viel zum Charme des Film-Vorbildes beitrug, fehlt im Spiel völlig. Verbunden mit der schlechten deutschen Synchronisation wirkt **Starship Troopers** deshalb zumindest stellenweise unfreiwillig komisch. Glücklicherweise lässt sich das Spiel auch in der Originalsprache installieren. Storytechnisch ist das Ganze fünf Jahre nach Verhoevens Plot angesiedelt, weshalb Sie außer in den Filmsequenzen auch keinen der Originalcharaktere zu Gesicht bekommen. Für die etwas dünne Geschichte des Spiels sind die Videoschnipsel übrigens absolut nicht von Bedeutung und dienen lediglich als nette Dreingabe. Der Mehrspieler-Modus indes bietet drei Spielarten: Deathmatch, Team-Deathmatch und Kooperativ. Gespielt wird lediglich auf der Seite der Menschen. Die Möglichkeit, in den Panzer eines Bug zu schlüpfen, hätte diesen Part enorm aufgewertet. In der jetzigen Form empfiehlt sich als echte Singleplayer-Alternative nur der Kooperativ-Modus, in dem maximal acht Spieler gegen KI-Käfer antreten. (ai)

Höhepunkte des Spiels: die Bosskämpfe

Selbst der Brainbug gibt sich die Ehre. Aus Gründen der Spannung zeigen wir hier nur zwei seiner Mitkäfer:



Plasma Mountain
Dieser Riese ist im Vergleich zu seinen kleineren Kollegen schwerer zu knacken. Nicht nur mit normalen Waffen empfiehlt es sich, immer auf den Kopf zu zielen.



Vorposten 29
Wie im Film versuchen Sie diese Stellung gegen die krabbelnde Übermacht zu verteidigen. Als Ihr Truppentransport landen will, taucht plötzlich dieses Monstrum auf. Herrlich!



MASSENAUFLAUF Omaha Beach mal anders. Hin und wieder dürfen Sie stationäre Geschütze bedienen.

STARSHIP TROOPERS
CA. € 47,-
17. NOVEMBER 2005

AHMET ISCITÜRK 

„Das zweite Starship-Troopers-Spiel ist zumindest besser als der zweite Film."

Wie freute ich mich auf dieses Spiel: Endlich mit der Morita im Anschlag auf Kammerjäger machen. Die Begeisterung hielt sich nach dem Durchspielen aber eher in Grenzen. Warum? Zwar serviert mir der Titel Original-Filmsequenzen, doch mit der etwas dünnen Story des Spiels haben diese gar nichts zu tun. Zudem ist die Spielmechanik relativ einfallslos. Wenn Sie nicht gerade ein Magazin nach dem anderen in endlose Bug-Horden pumpen, sammeln Sie irgendwo irgendwas ein oder drücken hin und wieder einen Schalter. Ein solides Action-Spektakel ist Starship Troopers trotzdem – vor allem die Bosskämpfe machen einiges her.

HARALD FRÄNKEL 

„Mehr Dauerfeuer-Action bietet nicht einmal Take 2 Interactives Serious Sam."

Der Sarkasmus und schwarze Humor der Filmvorlage ist im Spiel quasi nonexistent. Hier geht es bierernst zur Sache, was durch die eher mittelmäßige deutsche Synchronisation sogar unfreiwillig komisch wirken kann. Ich empfehle daher, bei der Installation die englische Sprache auszuwählen. Ich erwartete zwar keinen Taktik-Shooter, doch dauernd nur stur in riesige Herden von Arachniden zu ballern, ist auf die Dauer einfach nicht genug, um höhere Wertungsregionen zu rechtfertigen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Strangelite
Titel vom selben Entwickler:
- Crazy Taxi 3 (62)
- Crazy Taxi (81)
- Virtua Tennis (86)

Publisher: Empire Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Original-Filmsequenzen
+ Eindrucksvole Bosskämpfe
+ Riesige Gegnerhorden auf dem Schirm
− Eintöniger Spielablauf
− Schwache Storyline

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
70	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Ausreichend (64)
	Steuerung	Befriedigend (70)
	Mehrspieler	Ausreichend (69)

SAMMELOBJEKT Diese „Trimagischen Schilde“ sammeln Harry, Ron und Hermine ein, um weitere Levels freizuschalten – auf Dauer nervig.



TEAMARBEIT Um große Feuer zu löschen oder schwere Steine zu heben, müssen die Protagonisten zusammenwirken.



EFFEKTREICH Feuer- und Magieeffekte füllen den Bildschirm; die Kämpfe sind vergleichsweise actionreich.

Harry Potter 4

Zugeschnitten auf eine älter werdende Zielgruppe präsentiert sich das neue Potter-Spiel: actionreicher, schneller, spannender.

Ungewöhnlich actionbetont war **Harry Potter und der Feuerkelch**, der vierte Band der weltbekannten Bücherserie. In dieselbe Kerbe schlägt das Spiel zum Film zum Buch: Im Unterschied zu den bisher kleinkindtauglichen Hüpfspielen stecken im **Feuerkelch** mehr Interaktivität und anspruchsvollere Kämpfe.

Das veränderte Zaubersystem ist die wichtigste Grundlage der neuen Ausrichtung. Mit drei Tasten – die vierte löst lediglich einen Kräfteverstärker aus – entscheiden Sie selbst, ob Harry, Ron und Hermine Flüche als Angriff abfeuern, Gegenstände per „Accio“ zu sich heranziehen oder zaubern, also etwa Steine in die Luft heben. Die drei ersten **Potter**-Spiele wählten die auszuführende Aktion hingegen automatisch; es gab nur einen „Zauber“-Knopf.

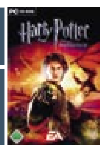
In der Folge gewinnen die Kämpfe an Tiefe: Sie können Gegner direkt verfluchen, sie Abgründe hinabwerfen oder anheben und von den stets mitlaufenden Freunden ausschalten lassen. Es macht Spaß, die verschiedenen Kombinationen von Zaubersprüchen und Flüchen auszuprobieren, auch weil man seine Charaktere im Spielverlauf durch Zusatzfähigkeiten stärkt (Harry kann dann zum Beispiel drei Flüche gleichzeitig wirken).

Geschichte als Nebensache

Doch der neue **Potter** wirkt, als hätten die Entwickler vor lauter Konzentration auf die erweiterten Magiefunktionen und spannendere Gefechte die Geschichte vergessen. Die Quidditch-Weltmeisterschaft, die Dramatik um Harrys überraschende Nominierung zum Trimagischen Turnier und die zwiespältige Entwicklung der Hauptcharaktere – immerhin Stoff für zweieinhalb Stunden Film und gut 1.000 Seiten Buch – finden im Spiel nur beiläufig statt. Handlungsfetzen sind als spärlich animierte, zusammenhanglose Sequenzen eingefügt, einzig die Vertonung mit Filmsprechern und orchestraler Musik überzeugt.

Ein kapitaler Designschnitzer schwächt die Atmosphäre weiter: Bis auf das Finale gegen Voldemort muss man jeden Level einzeln durch das Einsammeln so genannter Trimagischer Schilde freischalten. Statt im Geschehen voranzuschreiten, kehrt man immer wieder in bekannte Abschnitte zurück, nur um die meist hinter fummeligen Schalterrätseln versteckten Schilde zu finden. Eine katastrophal unübersichtliche, festgelegte Außenansicht zieht die Suche zusätzlich in die Länge.

Ein Trost sind der gelungene Endkampf und die drei Trimagischen Aufgaben. Wenn Potter in einer irrwitzig schnellen Verfolgungsjagd rund um Hogwarts vor dem Ungarischen Hornschwanzdrachen flieht, den Schwarzen See hinabtaucht und sich durch das Labyrinth kämpft, wähnt man sich in die Welt von Film und Buch versetzt – selten genug. (js)



HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH
CA. € 40,-
8. NOVEMBER 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Enttäuschend für Potter-Fans, trotz gesteigerter Vielfalt der Spielelemente“

In diesem Spiel ist der Titelheld austauschbar: Alle Hauptcharaktere und die in bisherigen **Potter**-Spielen so stimmungsvolle Hogwarts-Welt kommen derart wenig zur Geltung, dass auch Karl-Heinz Wurstwasser vom 08/15-Internat die Rolle ausgefüllt hätte. Fans der Vorlage werden enttäuscht. Bedauerlich ist das vor allem, weil die eigentlichen Spielelemente den Vorgängern überlegen sind, sieht man vom nervigen Schildesammeln ab. Die vielen, vergleichsweise abwechslungsreichen Gefechte mit koboltartigen Monstern und riesigen Echsen unterhielten ordentlich.

THOMAS WEISS



„Weg vom simplen Kinderspiel – für mich die richtige Richtung.“

Harry Potter und der Feuerkelch ist definitiv ein Schritt nach vorn. Actionreiche Kämpfe und das offenere Zaubereisystem schütteln die Starrheit vorheriger Folgen ab. Gar kreative Lösungen sind dank beweglicher Steine und Kisten möglich: Man kann Gegnern den Weg versperren oder sie mit Felsbrocken bewerfen. Dass das Spiel atmosphärisch kaum die Vorlage erreicht, berührt mich wenig – die Bücher und Filme finde ich mäßig faszinierend. Unbedingt verbesserungswürdig finde ich dagegen die künstliche Intelligenz der oft hängen bleibenden Begleiter.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Electronic Arts UK
Titel vom selben Entwickler:
- Harry Potter 3 (74%)
- F1 Challenge 99-02 (84%)
- Harry Potter: Quidditch WM (59%)

Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): --/--/--
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Aufgebohrtes Magiesystem für mehr Abwechslung
+ Teilweise Sprecher der Filme
− Dürftige Atmosphäre; Charakteren fehlt Tiefe
− KI-Begleiter stecken oft fest
− Auflösung und Tastenbelegung nicht wählbar

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
64	Grafik	Befriedigend (78)
	Sound	Gut (82)
	Steuerung	Ausreichend (60)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden



HEISSE ÖFEN **Und dann gabs keines mehr** ist primär ein Spiel über Heizkörper. Davon kann man nie genug haben.

ZEHN BESUCHER Da stehen (und sitzen) sie nun wie bestellt und nicht abgeholt: Die geladenen Gäste warten aufs Erscheinen des großen Unbekannten.

FRAGWÜRDIGER LESESPASS Etliche der Bücher lassen sich aus dem Regal nehmen und ins Notizbuch kopieren.

Agatha Christie

Und dann gabs keines mehr | Die Romane der Christie sind cleverer Stoff. Daraus gemacht wurde ein mäßiges Adventure.

Agatha Christie hat viele Krimis geschrieben. Einer davon ist nun Computerspiel geworden. **Und dann gabs keines mehr** erzählt die Geschichte von zehn Personen, die der Einladung eines Unbekannten auf eine Insel folgen. Dort steht eine Villa, doch vom Gastgeber fehlt jede Spur. Als die Besucher am Esstisch hocken, erklingt eine Stimme aus dem Grammophon. Sie klagt jeden des Mordes an. Draußen schlagen derweil meterhoch die Wellen, ein Sturm ist aufgezogen, die Flucht ausgeschlossen.

Im Roman kommt es nach dieser Situation zur präzisen Charakterstudie: Aus verschiedenen Blickwinkeln beschreibt Christie, wie die Beschuldigten auf die Botschaft reagieren, wie Unbehagen und gegenseitiges Misstrauen zunehmen, als einer nach dem anderen stirbt („Da waren's nur noch neun …"). Anstatt sich an diese Vorlage zu halten, geht das Spiel Zugeständnisse ans Medium ein: Eingeführt wird eine elfte Figur, der Fährmann nämlich, dessen Rolle Sie übernehmen. Mit der Maus spielen Sie Hobbydetektiv, durchstöbern das Anwesen nach Hinweisen und befragen die Gäste über ihre Vergangenheit. Schnell ist man gedanklich überfordert mit der Ladung an Informationen: Es wird viel und monoton geredet, von Fahrunfällen, Gerichtsurteilen, Erbschaften, Kriegserlebnissen.

Auch fällt es schwer, die Figuren als Menschen zu verstehen: Während das erste Opfer nach Luft japsend zusammenbricht, stehen die Darsteller im Raum und glotzen teilnahmslos. Sekunden später das Verhör: Nicht die geringste Spur von Aufregung liegt in den Stimmen der Zeugen. Die Sprecher leiern ihre Sätze professionell herunter und bemühen sich um britische Höflichkeit im Ton, aber ihre Schauspielkunst lässt Füße einschlafen. Als der nächste Mord geschieht („Da waren's nur noch acht …"), beginnt das Spielchen von vorn.

Dialoge sind genauso wenig die Stärke dieses Titels wie seine Rätsel. Gleich in der ersten Spielstunde steht ein Großteil der Räume zum Erkunden offen, rasch füllt sich das Inventar mit allerhand Kram, der zum Kopfkratzen anspornt: ein Fernglas mit Stativ, Vakuumröhren, leere Beutel, eine Tabakpfeife – es nimmt kein Ende. Dass man weiterspielt, liegt erstens an der Geschichte, zweitens an der Atmosphäre. Draußen braust ein Sturm in der Dunkelheit, drinnen hocken zwielichtige Gestalten auf engstem Raum. Sie alle haben Leichen im Keller. Und wer ist der große Fremde, der die Anklage ausgesprochen hat? Das herauszufinden spornt an, am Ende macht die strikte Linearität sogar Platz für offenes Spiel-Design: Ob man rettend in die Mordserie eingreift, beeinflusst den Abspann. (tw)



AGATHA CHRISTIE
CA. € 40,-
28.11.2005

THOMAS WEISS



„Die Geschichte hat Krimiqualitäten, das Spiel dazu ist oft nervendes Beiwerk."

Wenn das Übersehen einer Winzigkeit reicht, damit es nicht weitergeht, dann hängt der Spielspaß am seidenen Faden: Einmal das Grammophon nicht genau untersucht, schon kann man sich im großflächigen Wirrwarr der restlichen Räume verlieren, bis man an Altersschwäche stirbt. Während ich auf der Suche nach Batterien für die Taschenlampe war, kam ich mir sogar verspottet vor – mit Logik haben die Puzzles wenig zu tun, häufig bringt einen nur verzweifeltes Ausprobieren weiter. Zum Weiterspielen habe ich mich bloß angetrieben, weil ich den Ausgang der Geschichte wissen wollte.

FELIX SCHÜTZ



„Ich liebe Adventures, doch dieses hier ist mir suspekt."

Nichts ist an diesem Spiel so richtig schlecht. Es sind Kleinigkeiten, die sich summieren und meine Liebe zu Adventures auf eine harte Probe stellen. Warum steht in beinah jedem Raum ein Heizkörper zum Anklicken, woraufhin der Fährmann einen immer gleichen Spruch von großartiger Sinnlosigkeit ablässt? Warum kann man Dialoge nicht abbrechen, wenn sie ohnehin schon so langsam gesprochen werden, dass man den Sprechern Koffein einflößen möchte? Warum ist die Grafik auf eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten fixiert, bei der man jeden Pixel einzeln zu zählen imstande ist? Für diese Rätsel hätte ich gern eine Komplettlösung.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: AWE Games
Titel vom selben Entwickler: keine erwähnenswerten Spiele.
Publisher: Dreamcatcher
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 733 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Interessante Ausgangssituation
- + Überwiegend dichte Atmosphäre
- + Unterschiedliche Endsequenzen
- − Teilweise katastrophales Rätsel-Design
- − Dialoge lassen sich nicht abbrechen
- − Zu viele Charaktere, Übersicht geht verloren

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
59	Grafik	Mangelhaft (57)
	Sound	Ausreichend (66)
	Steuerung	Ausreichend (68)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden

AUSGEFALLENES GEGNER-DESIGN Schaut im wahrsten Sinne des Wortes in die Röhre: Ein Mutant, der einen Fernseher auf dem Kopf trägt.



LAGERARBEIT Lagerhallen wie diese sind häufige Missionsschauplätze. Die Aufgabe: alle Gegner beseitigen.



DA TUT SICH WAS Viele NPCs in den Städten können sich gegenseitig nicht riechen. Dann kommt es zum Gefecht.

City of Villains

Ein Online-Rollenspiel, heruntergekocht aufs Wesentliche: kein Inventar, keine Zahlenspielerei, nur Kampf.

Comics erzählen meist von maskierten Rettern, die Heldentaten vollbringen. **City of Villains** hat diesen Standpunkt verrückt: Hier zeigt das Scheinwerferlicht auf die Bösewichte. Ihr Schurke wird in einem Charakterbaukasten von einzigartiger Vielfalt geboren: Kleidung, Gesichtsausdrücke, Tattoos, Frisuren – es gibt nichts, was sich nicht beliebig festzurren lässt.

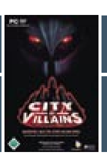
Scharfe Grenzen existieren im eigentlichen Spiel: Typisches fürs Genre, etwa Inventar, Statuswerte oder Gegenstände, wurden als Ballast abgeworfen, Prügeleien stattdessen zum Inhalt erkoren. Es ist eine einzige Jagd nach Erfahrungspunkten, die den Stufenanstieg zur Folge haben. Sofort greift diese „Nur noch einen Level"-Sucht, weil sich dann neue Fähigkeiten wählen und vorhandene ausbauen lassen – und schwups ist es nach Mitternacht. Damit Angriffe weniger Ausdauer kosten oder mehr Schmackes haben, setzen Sie so genannte Verbesserungen in verfügbare Plätze ein. Dass man frei kombinieren kann, zeichnet dieses System aus.

Weil es sich bei **City of Villains** um ein Spiel über Figuren mit ungeheuren Begabungen handelt, gibt es auch ausgefallene Fähigkeiten, darunter kilometerhohe Sprünge, Flüge über Wolkenkratzer oder Sprints in Lichtgeschwindigkeit. Dadurch kommt authentisches Superschurken-Feeling auf.

Viele Kämpfe, wenig Pausen

Die Charakterklassen sind gerade so unterschiedlich ausgefallen, dass sich Teams von bis zu acht Spielern schlüssig ergänzen: Ein Distanzkämpfer bleibt hinten und schießt Strahlen aus den Augen, vorn stehen die Dicken mit geballten Fäusten und stecken Schläge ein. Wer heilen will, nimmt Einbußen beim Angriff hin, gilt aber als Standbein jeder Party. Die Gefechte haben Tempo, taktische Überlegungen beschränken sich auf ein Minimum. Spieler, die gern Instanzen in Millimeterarbeit angehen (etwa in **World of Warcraft**), sind hier überqualifiziert.

Aus den öden Missionen des Vorgängers haben die Entwickler keine Lehren gezogen. Die Aufträge sind immer noch so uninspiriert, als würde sie ein Zufallsgenerator ausspucken: Besiege alle Gegner hier, besiege alle Gegner dort. Auch die Orte gleichen sich pausenlos, seien es nun Fabrikhallen, Banken, Höhlen oder Militärbasen. Die eigentliche City ist kaum spannender: Polygon- und texturarme Bauten reihen sich dicht an dicht. Aber sie hat etwas von dieser dreckigen Großstadt-Romantik, die man sich in einem Spiel über Schurken erhofft. Gut gelungen: wie Spieler ihre Basen errichten, gegen die Helden der **City of Heroes** dann Sturm laufen. Bloß an genug PvP-Spielern mangelt es bislang. Noch. (tw)



CITY OF VILLAINS
CA. € 45,-
31. OKTOBER 2005

THOMAS WEISS



„In einer Sparte, die komplex wie keine andere ist, fällt City of Villains aus dem Rahmen."

Man muss nicht arbeitslos sein, um in **City of Villains** groß zu werden. Ein paar Stunden in der Woche reichen zum Spielen: Der Schurke gedeiht trotzdem, als würde er Popeye-Spinat futtern. Doch Anspruchsvolle werden die Tiefe vermissen, für die das Genre so berüchtigt ist: Es gibt weder Handwerksberufe noch die Jagd nach einzigartigen Gegenständen. Und Dauer-Prügeleien verschaffen langfristig keine Befriedigung, zumal, wenn sie in solch belanglosen Instanzen wie hier stattfinden. Charakter-Design und Comic-Atmosphäre sind den Entwicklern zwar vorzüglich geglückt, aber beim Schaffen glaubwürdiger Welten können sie von Blizzard lernen.

FELIX SCHÜTZ



„Das PvP-Konzept ist clever. Doch City of Villains braucht mehr Spieler!"

Dafür, wie **City of Heroes** und **City of Villains** miteinander harmonieren, verdienen die Entwickler einen Innovationspreis: Beide Spiele teilen sich drei Stadtteile, in denen Superhelden auf Superschurken treffen – nicht zum freundlichen Plausch, versteht sich. Dass die umkämpften Gebiete derzeit vor allem tagsüber geisterhaft leer sind, lässt sich auf die Comic-Abneigung der Deutschen zurückführen. Helden in Karnevalskostümen sind halt nicht jedermanns Sache. Übrigens: Wer beide **City**-Titel spielen will, zahlt monatlich auch nicht mehr als zwölf Euro.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Cryptic Studios
Titel vom selben Entwickler:
- City of Heroes (75%)

Publisher: Flashpoint
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/variiert
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Genial quirliges Charakter-Design
- + Rasantes und motivierendes Teamplay
- + Große Auswahl an coolen Fähigkeiten
- − PvP leidet unter geringer Spieleranzahl
- − Langzeitspaß fraglich, da kaum Abwechslung

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
78	Grafik	Ausreichend (69)
	Sound	Ausreichend (64)
	Steuerung	Ausreichend (69)
	Einzelspieler	Nicht vorhanden

Need for Speed Most Wanted

PC Games GOLD AWARD 90 01/2006

Die beste Bullenjagd aller Zeiten: Im jüngsten Teil der legendären Need-for-Speed-Serie feiern die motorisierten Ordnungshüter ein furioses Comeback.

Herzlichen Glückwunsch, **Need for Speed**! Doch anstatt sich zum zehnten Geburtstag reich beschenken zu lassen, erfüllt Entwickler Blackbox den Herzenswunsch vieler Spieler: Nachdem bei den Vorgängern **Underground 1** und **2** anarchische Zustände auf den Straßen herrschten, kehrt bei **Most Wanted** die Polizei zurück auf die Bildschirme. Und da man sich als ambitionierter Untergrund-Raser schlecht an alle Verkehrsregeln halten kann, sind rasante Verfolgungsjagden mit einer Armada von Blaulicht-Boliden programmiert. Ziel des Spiels ist, zum berüchtigtsten und meist gefürchtetsten Fahrer einer lauschigen Kleinstadt zu werden. Allerdings dient die Polizei in **Need for Speed Most Wanted** lediglich als Mittel zum Zweck. Denn nur wenn Sie auf deren Fahndungsliste entsprechend weit oben stehen, dürfen Sie die besten 15 Fahrer der Stadt nacheinander herausfordern. Auf welchem Platz welcher Streetracer steht, verrät die Blacklist – die Rangliste der illegalen Rennfahrer. Erwartungsgemäß beginnt auch Ihre Karriere ganz unten. Notgedrungen. Denn gleich am Anfang von **Need for Speed Most Wanted** wird Ihnen übel mitgespielt ...

Ein hinterhältiger Plan

Im Gegensatz zu den pixeligunscharfen Zwischensequenzen des Vorgängers sind die Story-Videos von **Need for Speed Most Wanted** fast genau so scharf wie Hauptdarstellerin Josie Maran alias Rennfahrerin Mia. Als Neuling in der Stadt haben Sie mit Ihrem tüchtig aufgemotzten BMW M3 GTR nicht nur die Blicke der rassigen Mia, sondern auch die der Streetracer-Gang um den skrupellosen Razor auf sich gezogen. Kein Wunder – einen heißeren Schlitten als Sie fährt nicht mal er. Also fordert Razor Sie per SMS zu einem Rennen heraus. Zwei Runden kreuz und quer durch die Stadt. Der Gewinner kassiert das Auto des Verlierers. Kein Problem für Sie, schließlich ist Ihr Wagen leistungsmäßig klar überlegen. Und tatsächlich: Bereits nach der zweiten Kurve liegen Sie weit vorn und alles deutet auf einen sicheren Sieg hin. Bis plötzlich auf halber Strecke Ihr Motor stottert wie Boris Becker zu seinen besten Zeiten und Sie mit Ihrer Edelkarosse auf den Seitenstreifen rollen. Razor kurvt hupend an Ihnen vorbei und schnappt sich nach dem gewonnenen Rennen mit einem fiesen Grinsen Ihre Schlüssel und Fahrzeugpapiere. Dass hier irgend etwas nicht mit rechten Dingen zugegangen ist, dürfte klar sein. Ohne Geld und ohne Auto scheint Ihre Karriere beendet – doch offensichtlich haben Sie das Mitleid von Razors weiblichen Gangmitglied Mia geweckt. Die kann den schleimigen PS-Proll schon lange nicht mehr ausstehen und schlägt sich auf Ihre Seite. Mia verschafft Ihnen nicht nur ein günstiges Auto, sondern auch die nötigen Kontakte in die Szene zu Tuning-Shops oder Autowerkstätten.

Geschützter Verkehr

Schauplatz des Spiels ist das Städtchen Rockport, das aus drei Bezirken (Rosewood, Coastal, Downtown) besteht, die erst im Spielverlauf freigeschaltet werden. Gefahren wird übrigens nicht mehr zu nachtschlafender Stunde, sondern überwiegend tagsüber. Lediglich einige wenige Rennen finden bei Sonnenaufund -untergang statt. Wie bei

⇨ Text-Fortsetzung S. 134

RÜCKSICHTSLOS Im Gegensatz zu den Fahrzeugen anderer Verkehrsteilnehmer und der Polizei bietet das Spieler-Auto nur ein minimalistisches Schadensmodell.

SCHNELL GENUG GESCHALTET? Die aus **Need for Speed Underground 2** bekannten Drag-Rennen machen auch bei **Most Wanted** einen Heidenspaß.

LUFTHOHEIT Die Polizei arbeitet mit allen Tricks und schickt Ihnen ab einem bestimmten Fahndungslevel sogar Helikopter hinterher.

PS-PROLL Im Spielverlauf schalten Sie 36 Fahrzeuge frei. Auch der Audi TT ist wieder mit von der Partie und kann in den zahlreichen Tuning-Werkstätten nach Herzenslust frisiert werden.

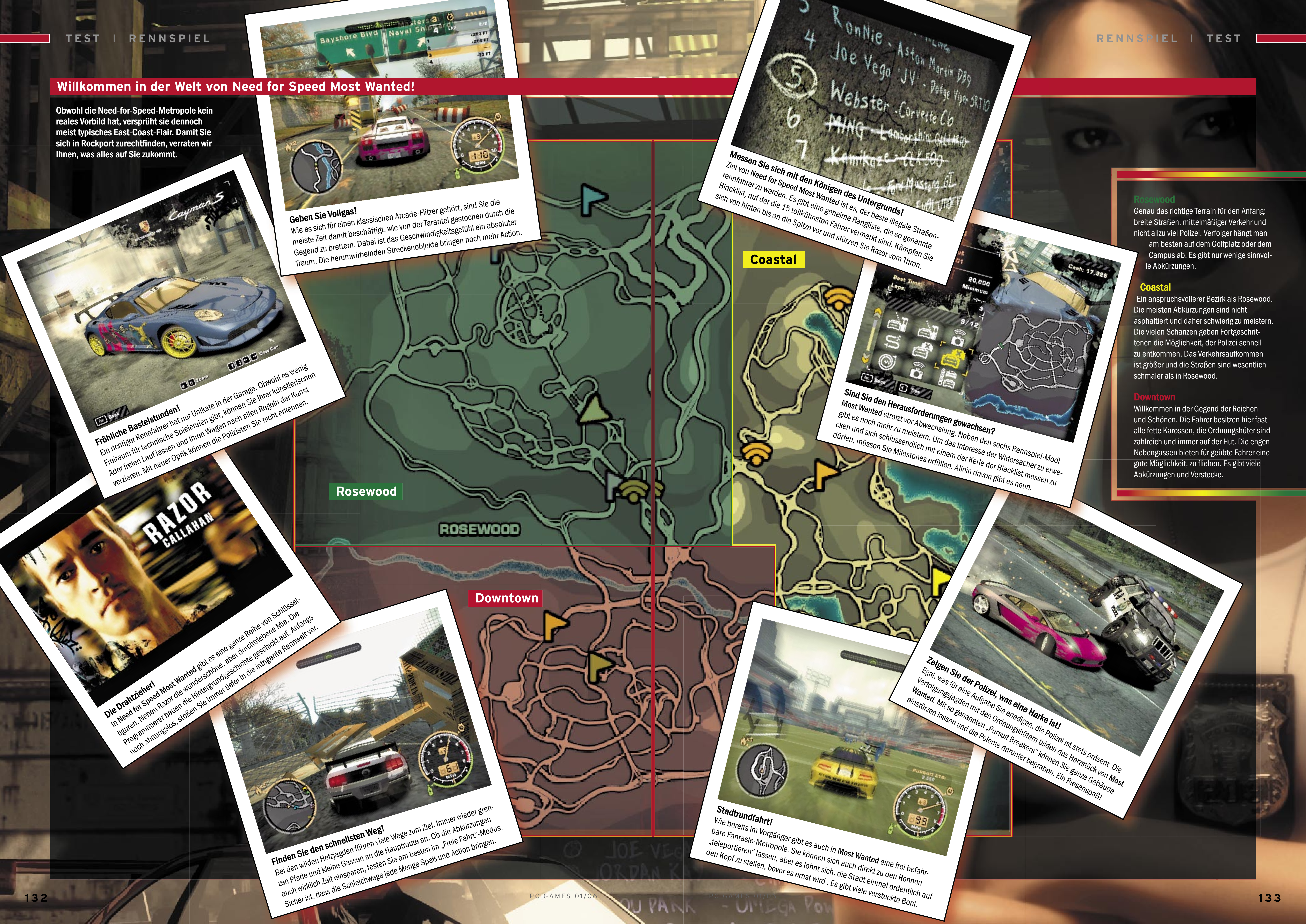
Josie Maran spielt Renngöre Mia



Nach der Doppel-Spitze mit US-Playmate Brooke Burks und MTV-Moderatorin Kelly Brook spielt bei **Need for Speed Most Wanted** Model und Schauspielerin Josie Maran (27) die Hauptrolle. Die begeisterte Videospielerin hat zuletzt in Kino-Kassenschlagern wie **Van Helsing** und **Aviator** mitgewirkt und mimt bei **Need for Speed Most Wanted** die gewiefte Untergrund-Raserin Mia.

Willkommen in der Welt von Need for Speed Most Wanted!

Obwohl die Need-for-Speed-Metropole kein reales Vorbild hat, versprüht sie dennoch meist typisches East-Coast-Flair. Damit Sie sich in Rockport zurechtfinden, verraten wir Ihnen, was alles auf Sie zukommt.



Geben Sie Vollgas!
Wie es sich für einen klassischen Arcade-Flitzer gehört, sind Sie die meiste Zeit damit beschäftigt, wie von der Tarantel gestochen durch die Gegend zu brettern. Dabei ist das Geschwindigkeitsgefühl ein absoluter Traum. Die herumwirbelnden Streckenobjekte bringen noch mehr Action.

Fröhliche Bastelstunden!
Ein richtiger Rennfahrer hat nur Unikate in der Garage. Obwohl es wenig Freiraum für technische Spielereien gibt, können Sie Ihrer künstlerischen Ader freien Lauf lassen und Ihren Wagen nach allen Regeln der Kunst verzieren. Mit neuer Optik können die Polizisten Sie nicht erkennen.

Die Drahtzieher!
In **Need for Speed Most Wanted** gibt es eine ganze Reihe von Schlüsselfiguren. Neben Razor die wunderschöne, aber durchtriebene Mia. Die Programmierer bauen die Hintergrundgeschichte geschickt auf. Anfangs noch ahnungslos, stoßen Sie immer tiefer in die intrigante Rennwelt vor.

Finden Sie den schnellsten Weg!
Bei den wilden Hetzjagden führen viele Wege zum Ziel. Immer wieder grenzen Pfade und kleine Gassen an die Hauptroute an. Ob die Abkürzungen auch wirklich Zeit einsparen, testen Sie am besten im „Freie Fahrt"-Modus. Sicher ist, dass die Schleichwege jede Menge Spaß und Action bringen.

Messen Sie sich mit den Königen des Untergrunds!
Ziel von **Need for Speed Most Wanted** ist es, der beste illegale Straßenrennfahrer zu werden. Es gibt eine geheime Rangliste, die so genannte Blacklist, auf der die 15 tollkühnsten Fahrer vermerkt sind. Kämpfen Sie sich von hinten bis an die Spitze vor und stürzen Sie Razor vom Thron.

Sind Sie den Herausforderungen gewachsen?
Most Wanted strotzt vor Abwechslung. Neben den sechs Rennspiel-Modi gibt es noch mehr zu meistern. Um das Interesse der Widersacher zu erwecken und sich schlussendlich mit einem der Kerle der Blacklist messen zu dürfen, müssen Sie Milestones erfüllen. Allein davon gibt es neun.

Zeigen Sie der Polizei, was eine Harke ist!
Egal, was für eine Aufgabe Sie erledigen, die Polizei ist stets präsent. Die Verfolgungsjagden mit den Ordnungshütern bilden das Herzstück von **Most Wanted**. Mit so genannten „Pursuit Breakers" können Sie ganze Gebäude einstürzen lassen und die Polente darunter begraben. Ein Riesenspaß!

Stadtrundfahrt!
Wie bereits im Vorgänger gibt es auch in **Most Wanted** eine frei befahrbare Fantasie-Metropole. Sie können sich auch direkt zu den Rennen „teleportieren" lassen, aber es lohnt sich, die Stadt einmal ordentlich auf den Kopf zu stellen, bevor es ernst wird . Es gibt viele versteckte Boni.

Rosewood
Genau das richtige Terrain für den Anfang: breite Straßen, mittelmäßiger Verkehr und nicht allzu viel Polizei. Verfolger hängt man am besten auf dem Golfplatz oder dem Campus ab. Es gibt nur wenige sinnvolle Abkürzungen.

Coastal
Ein anspruchsvollerer Bezirk als Rosewood. Die meisten Abkürzungen sind nicht asphaltiert und daher schwierig zu meistern. Die vielen Schanzen geben Fortgeschrittenen die Möglichkeit, der Polizei schnell zu entkommen. Das Verkehrsaufkommen ist größer und die Straßen sind wesentlich schmaler als in Rosewood.

Downtown
Willkommen in der Gegend der Reichen und Schönen. Die Fahrer besitzen hier fast alle fette Karossen, die Ordnungshüter sind zahlreich und immer auf der Hut. Die engen Nebengassen bieten für geübte Fahrer eine gute Möglichkeit, zu fliehen. Es gibt viele Abkürzungen und Verstecke.

Nichts wie weg!

PC Games zeigt Ihnen, wie eine typische Polizeiverfolgungsjagd bei Need for Speed Most Wanted abläuft.



VERKEHRSHÜTER AUFSCHRECKEN | Die Aufmerksamkeit der Polizei zu erregen, ist ein Kinderspiel. Wer permanent Vollgas fährt, hat in Kürze „Gesellschaft".



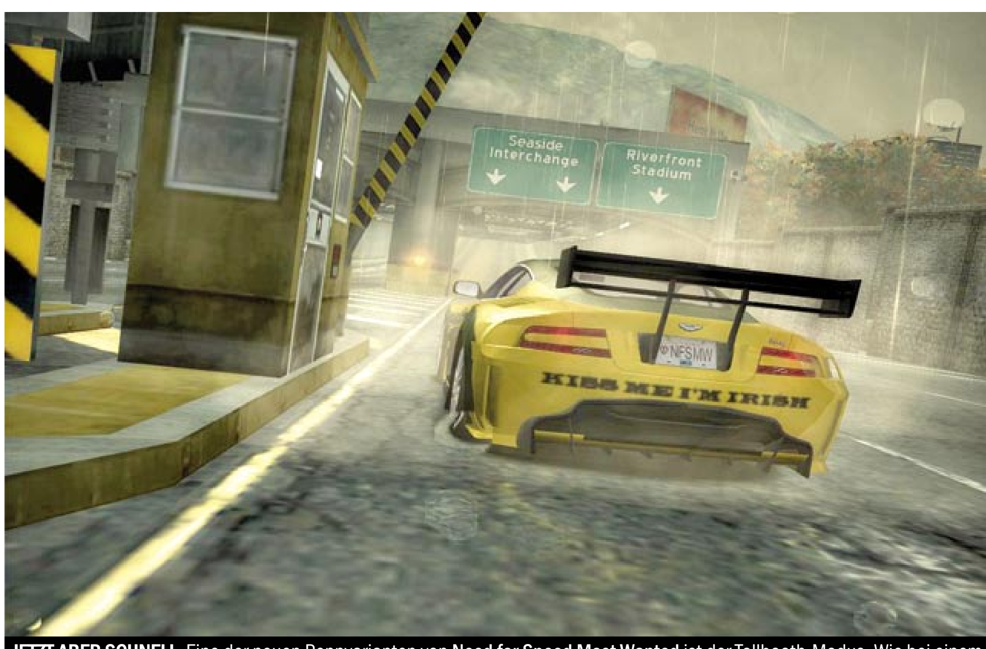
DEN WEG FREI MACHEN | Je nach Fahndungsstufe errichten die Polizisten Straßensperren. Sie zu umgehen, ist schwierig und klappt am besten per Speedbrake.



PURSUIT BREAKER | 20 Polizisten an der Stoßstange? Die Fahrt durch einen „Pursuit Breaker" bringt wuchtige Gebäude zum Einsturz und begräbt nachfolgende Autos.



COOLDOWN | Alle Verfolger abgehängt? Dann warten Sie noch einige Sekunden, bis die Luft rein ist. Am schnellsten geht das in solchen Unterschlüpfen („Hot Spots").



JETZT ABER SCHNELL Eine der neuen Rennvarianten von **Need for Speed Most Wanted** ist der Tollbooth-Modus. Wie bei einem Checkpoint-Rennen rasen Sie unter Zeitdruck von Mautstation zu Mautstation.

Need for Speed Underground 2 ist auch die riesige Spielwelt von **Most Wanted** frei befahrbar. Die jederzeit einblendbare Übersichtskarte zeigt nicht nur kommende Rennveranstaltungen, sondern auch Werkstätten, Autohäuser sowie Ihren geheimen Unterschlupf. Orientierungsdeppen und Kartenfalschherumleser bringt das bekannte Navigationssystem problemlos ans Ziel. Allerdings noch immer nicht auf dem schnellsten Weg. Wer mag, kurvt mit seinem Wagen frei Schnauze durch die Gegend und erkundet die Stadt mit ihren zahllosen Abkürzungen. Allerdings sollten Sie das Gaspedal weniger durchdrücken als die Linkspartei ihren Lothar Bisky, das geht nämlich auch schief. Die Polizei achtet pingelig genau darauf, dass Verkehrsregeln und vor allem Geschwindigkeitsbegrenzungen eingehalten werden. Zum Glück klemmt in Ihrem Wagen ein verbotener Radarwarner und den Polizeifunk hören Sie auch mit – dadurch erfahren Sie stets, wenn Gefahr droht. Andersherum kann man so praktisch binnen weniger Sekunden spaßige Verfolgungsjagden mit der Polizei inszenieren. Je mehr Verstöße Sie begehen (etwa zu schnelles Fahren, Fahrerflucht, Polizeiwagen rammen), desto mehr Gesetzeshüter klemmen an Ihrer Stoßstange. Ist es anfangs nur ein einziger, bekommen Sie es später mit Undercover-Cops, Unmengen an wuchtigen Polizei-Jeeps, Straßensperren, Nagelstreifen-Fallen und Helikoptern zu tun, die sogar auf der Straße landen. Das Wichtigste dabei: Lassen Sie sich nie erwischen! Einerseits kostet das eine Stange Geld und womöglich Ihr Auto, andererseits schaffen Sie es dann auch nie, einer der meist gesuchtesten Fahrer

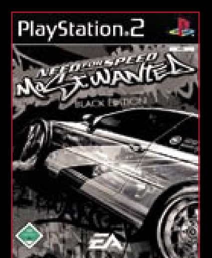


CRASH BOOM BANG Im Gegensatz zu **Need for Speed Underground 2** sehen die Unfälle sehr viel spektakulärer und effektreicher aus. Auch die Hintergrundgrafik wirkt nebst Streckenrandobjekten um einiges detaillierter.

NfS Underground 2 und NfS Most Wanted im Vergleich

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2		NEED FOR SPEED MOST WANTED
Riesige, lebendige und frei befahrbare Stadt mit fünf Bezirken und knapp 200 Straßenkilometern.	**SPIELWELT**	Riesige Stadt mit zahllosen Abkürzungen,drei abwechslungsreichen Bezirken und über 200 Straßenkilometern.
Karriere mit knapp 15 Spielstunden. Internet- und Netzwerk-Rasereien mit maximal vier Spielern.	**UMFANG**	Umfangreichere Karriere mit wenigstens 20 Spielstunden. Mehrspielermodus und Challenge-Serie.
Originalgetreue Nachbauten 30 authentischer Fahrzeuge namhafter Hersteller, darunter Toyota, Audi und Mitsubishi.	**AUTOS**	Noch mehr Fahrzeuge: Im Spielverlauf schalten Sie 36 Autos frei. Erstmals ist BMW dabei.
Tausende von lizenzierten Zubehörteilen bekannter Hersteller stehen zur Wahl und erlauben die abgefahrensten Kreationen.	**TUNING-OPTIONEN**	Weniger, aber immer noch reichlich. Statt Einzelteilen sind verstärkt Pakete im Angebot.
Sieben Varianten: Rundkurs-, Drag-, Drift-, Outrun-, Sprint-, StreetX- und URL-Rennen. Keine Polizei.	**WETTBEWERBE**	Zwei Rundkurs-, Drag-, Sprint, Tollbooth-, Radarfallen-Rennen und Polizeiverfolgungen
Bei **NfSU2** geben Sie ausschließlich nachts Gas. Grelle Neonreklamen und Unmengen an Spiegeleffekten dominieren.	**GRAFIK**	Detailliertere Wagenmodelle und spektakuläre Explosionen begeistern.

Keine Black-Edition?



Neben der normalen Verkaufsversion von **Need for Speed Most Wanted** wird es auch eine limitierte Black-Edition des Arcade-Renners geben. Die enthält neben einer Bonus-DVD („Making of NfSMW") exklusive Rennen, Fahrzeuge (67er Camaro, frisierter BMW M3) und noch mehr Tuning-Zubehör. Aber nicht für PC-Spieler, denn die Black-Edition erscheint entgegen ursprünglichen Plänen in Europa nur für die Playstation 2.

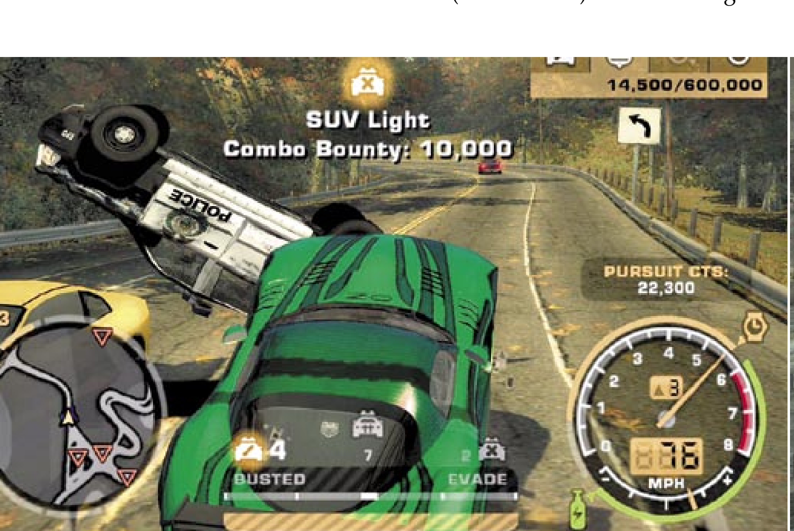
der Stadt zu werden. Das müssen Sie aber, um genügend Respekt bei den anderen Streetracern einzuheimsen.

Abwechslungsreiche Rennen

Vom Ziel, der berüchtigtste und beste Untergrundraser der Stadt zu sein, sind Sie zu Spielbeginn mit Ihrem Kleinwagen Marke Fiat Punto oder Lexus IS300 meilenweit entfernt. Bevor Sie es mit Ihrem Erzfeind und Nummer Eins der Blacklist Razor aufnehmen, müssen Sie 14 andere Streetracer der Reihe nach in zwei (Platz 15 bis 6) oder drei (Platz 5 bis 1) Rennen besiegen. Bevor Sie vom nächstbesten Fahrer eine Herausforderungs-SMS aufs Handy kriegen, verdienen Sie sich durch Siege in diversen Renn-Events oder bei Polizeiverfolgungsjagden mit einer vorgeschriebenen Fluchtdauer oder Schadenshöhe das nötige Ansehen. An den Start gehen Sie nicht nur in bekannten Disziplinen wie spannenden Rundkurs-, Drag- oder Sprint-Rennen, sondern auch in zwei neuen Wettbewerben. Während Sie beim actionreichen Tollbooth-Modus unter Zeitdruck von Checkpoint zu Checkpoint heizen, gewinnt beim Speedtrap-Racing, wer auf einer Strecke mit diversen Blitzern in der Summe die höchste Geschwindigkeitsüberschreitung hat. Ein Mordsspaß! Das Balancing der einzelnen Herausforderungen ist aber nicht optimal. Während Sie manche Rennen wegen des brutalen Schwierigkeitsgrades bis zu 15 Mal starten, besiegen Sie zwei Spielstunden später noch höher platzierte und viel stärkere Fahrer mit links – hier fehlt es an Feintuning.

Need for BMW

Für Siege gibt es selbstverständlich ein nettes Preisgeld, mit dem Sie Ihren Wagen frisie-



TREIBJAGD So leicht wie in diesem Bild lässt sich die Polizei selten aus dem Weg rammen – dies gelingt nur bei Karambolagen mit Spitzengeschwindigkeit.



GUTEN FLUG Im Industriegebiet warten zahlreiche Baustellen mit versteckten Sprungschanzen auf Sie. Praktischerweise landen Sie immer auf den Rädern, nie auf dem Dach.

Die Story von Need for Speed Most Wanted

Wer sich von der Hintergrundgeschichte überraschen lassen will, liest nicht weiter!

STOP

ACHTUNG: SPOILER

Zum Ende des Spiels treffen Sie erneut auf Ihren Erzfeind Razor, die Nummer Eins der Blacklist. Dieser akzeptiert Ihren Sieg natürlich nicht und macht einen Riesenaufstand. Bis plötzlich Kommisar Cross mit quietschenden Reifen vorfährt und Streetracerin Mia als Undercover-Polizistin outet! Razor wird festgenommen, Mia lässt Sie laufen. Das passt Cross gar nicht, weswegen er in der spektakulärsten Verfolgungsjagd des ganzen Spiels alle verfügbaren Polizeiwagen auf Sie hetzt. Nach knapp fünf Minuten lotst Sie Mia in ein geheimes und sicheres Versteck. Der großartige Karrieremodus ist gewonnen.

ren dürfen. Der Tuning-Umfang fällt im Vergleich zu **Need for Speed Underground 2** kleiner aus. Die Auswahl an Spoilern, Radkappen, Auspuffblenden, Lackierungen, Seitenschürzen, Vinyls oder Technik-Upgrades ist dennoch riesig. Oder Sie sparen auf einen schnittigen BMW – der in **Need for Speed Most Wanted** Premiere feiert. Neben Karossen der bayerischen Motorenbauer stehen unter anderem auch Modelle von Porsche, Audi, Mercedes, VW oder Aston Martin zur Wahl. Allerdings können Sie auch ohne einen Cent an ein neues Auto oder nützliche Upgrades wie den Nitro-Tank kommen. Wie das funktioniert? Indem Sie einen Blacklist-Kontrahenten besiegen. Anschließend dürfen Sie sich zwei von fünf verdeckten Boni aussuchen. Dies können neben Gratis-Tunings auch Persilscheine für Polizeirechnungen oder das Fahrzeug des bezwungenen Kontrahenten sein.

Golfplatz mit Bremsspur

Die Steuerung geht mit einem Gamepad am lockersten von der Hand – was an dem arcadelastigen Fahrmodell liegt. Die Wagen auf der Strecke zu halten, ist nach wie vor kein Kunststück. Selbst die schnellsten Rennsemmeln brechen bei Kurvenfahrten mit 360 Stundenkilometern nicht aus. Allerdings lenkt sich ein VW Golf gemütlicher als der Porsche Carrera GT und bietet einen sehr viel dünneren Motorensound. Enttäuschend: Der Untergrund – egal ob Straße oder Wiese – hat keinen Einfluss auf das Fahrverhalten. Peinlich wird dies spätestend dann, wenn Ihr Wagen auf dem Golfplatz dieselben Gummi-Bremsspuren wie auf dem Asphalt hinterlässt. Davon abgesehen gibt es an der Grafik wenig zu meckern. Die Wagenmodelle sind zwar nicht ganz so detailliert wie in **GT Legends**, sehen aber trotzdem klasse aus. Absolutes Highlight ist die riesige und detaillierte Spielwelt. Ob enge Großstadt-Straßenschluchten, raserfreundliche Landstraßen oder Industriegebiete mit zahlreichen Baustellen, Sprungschanzen und Abkürzungen – auch nach über zehn Spielstunden gibt es immer wieder etwas Neues zu entdecken. Noch schöner als zuvor sind die Regeneffekte geraten, die sehenswerte Spiegeleffekte auf Autos und Fahrbahn werfen. Über das neuerlich minimalistische Schadensmodell an den vom Spieler gesteuerten Wagen trösten gigantische Explosionen mit Funkenflügen und riesige Staubwolken bei Crashs mit anderen Verkehrteilnehmern oder der Polizei hinweg. Keine Frage, so effektvoll und spektakulär wie **Need for Speed Most Wanted** inszeniert kein anderes Rennspiel Karambolagen. Eine witzige Neuerung ist zudem die Speedbrake: Ein Tastendruck genügt und das Spiel läuft für einige Sekunden in Zeitlupe ab, was vor allem beim Vorbeischlängeln an Polizeisperren hilft.

Multiplayer ohne Blaulicht

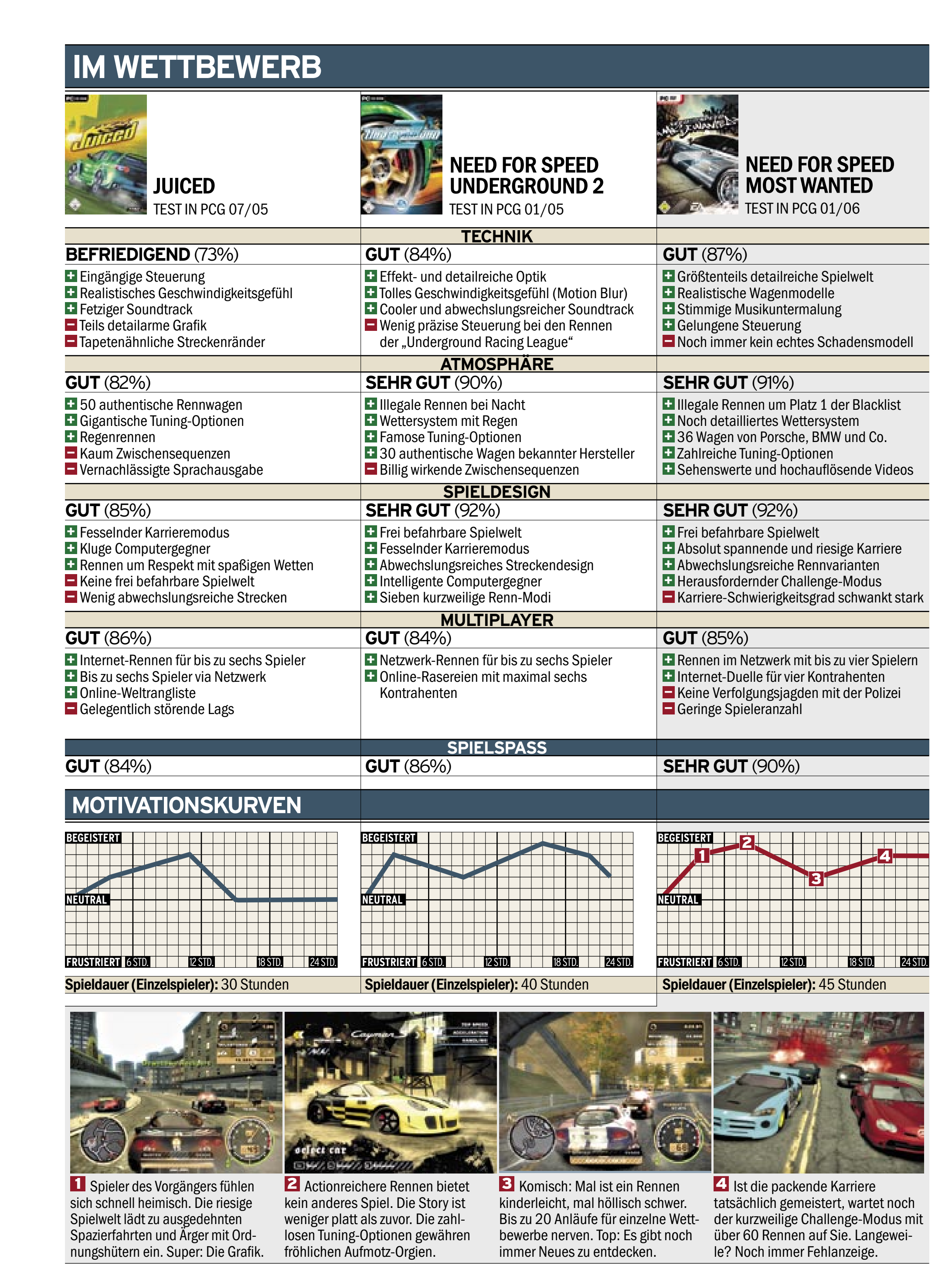
Neben dem umfangreichen Karrieremodus, der Sie wenigstens 25 Stunden an den Bildschirm fesselt, gibt es neuerdings noch eine Challenge-Serie. Hier stehen Sie nacheinander 60 knifflig-abwechslungsreiche Rennen frei. Nicht fehlen darf der mitunter etwas ruckelige Mehrspielermodus für gerade einmal vier Rennfahrer mit Rund-, Sprint- oder Drag-Rennen – aber ohne die geniale PS-Hatz mit der Polizei. (cs)



PLATZ DA! Eine klassische Cockpit-Ansicht gibt es noch immer nicht. Die Ego-Perspektive ist aufgrund der eingeschränkten Sichtverhältnisse nur was für Profis.



DAS GIBT ÄRGER Während der Polizei-Verfolgungen sehen Sie am linken Bildrand eine Liste Ihrer Gesetzesverstöße. Rechts erfahren Sie, wieviel Schaden Ihr aktueller Ritt verursacht.



IM WETTBEWERB

	JUICED TEST IN PCG 07/05	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 TEST IN PCG 01/05	NEED FOR SPEED MOST WANTED TEST IN PCG 01/06
TECHNIK	**BEFRIEDIGEND** (73%)	**GUT** (84%)	**GUT** (87%)
	+ Eingängige Steuerung + Realistisches Geschwindigkeitsgefühl + Fetziger Soundtrack – Teils detailarme Grafik – Tapetenähnliche Streckenränder	+ Effekt- und detailreiche Optik + Tolles Geschwindigkeitsgefühl (Motion Blur) + Cooler und abwechslungsreicher Soundtrack – Wenig präzise Steuerung bei den Rennen der „Underground Racing League"	+ Größtenteils detailreiche Spielwelt + Realistische Wagenmodelle + Stimmige Musikuntermalung + Gelungene Steuerung – Noch immer kein echtes Schadensmodell
ATMOSPHÄRE	**GUT** (82%)	**SEHR GUT** (90%)	**SEHR GUT** (91%)
	+ 50 authentische Rennwagen + Gigantische Tuning-Optionen + Regenrennen – Kaum Zwischensequenzen – Vernachlässigte Sprachausgabe	+ Illegale Rennen bei Nacht + Wettersystem mit Regen + Famose Tuning-Optionen + 30 authentische Wagen bekannter Hersteller – Billig wirkende Zwischensequenzen	+ Illegale Rennen um Platz 1 der Blacklist + Noch detailliertes Wettersystem + 36 Wagen von Porsche, BMW und Co. + Zahlreiche Tuning-Optionen + Sehenswerte und hochauflösende Videos
SPIELDESIGN	**GUT** (85%)	**SEHR GUT** (92%)	**SEHR GUT** (92%)
	+ Fesselnder Karrieremodus + Kluge Computergegner + Rennen um Respekt mit spaßigen Wetten – Keine frei befahrbare Spielwelt – Wenig abwechslungsreiche Strecken	+ Frei befahrbare Spielwelt + Fesselnder Karrieremodus + Abwechslungsreiches Streckendesign + Intelligente Computergegner + Sieben kurzweilige Renn-Modi	+ Frei befahrbare Spielwelt + Absolut spannende und riesige Karriere + Abwechslungsreiche Rennvarianten + Herausfordernder Challenge-Modus – Karriere-Schwierigkeitsgrad schwankt stark
MULTIPLAYER	**GUT** (86%)	**GUT** (84%)	**GUT** (85%)
	+ Internet-Rennen für bis zu sechs Spieler + Bis zu sechs Spieler via Netzwerk + Online-Weltrangliste – Gelegentlich störende Lags	+ Netzwerk-Rennen für bis zu sechs Spieler + Online-Rasereien mit maximal sechs Kontrahenten	+ Rennen im Netzwerk mit bis zu vier Spielern + Internet-Duelle für vier Kontrahenten – Keine Verfolgungsjagden mit der Polizei – Geringe Spieleranzahl
SPIELSPASS	**GUT** (84%)	**GUT** (86%)	**SEHR GUT** (90%)

MOTIVATIONSKURVEN

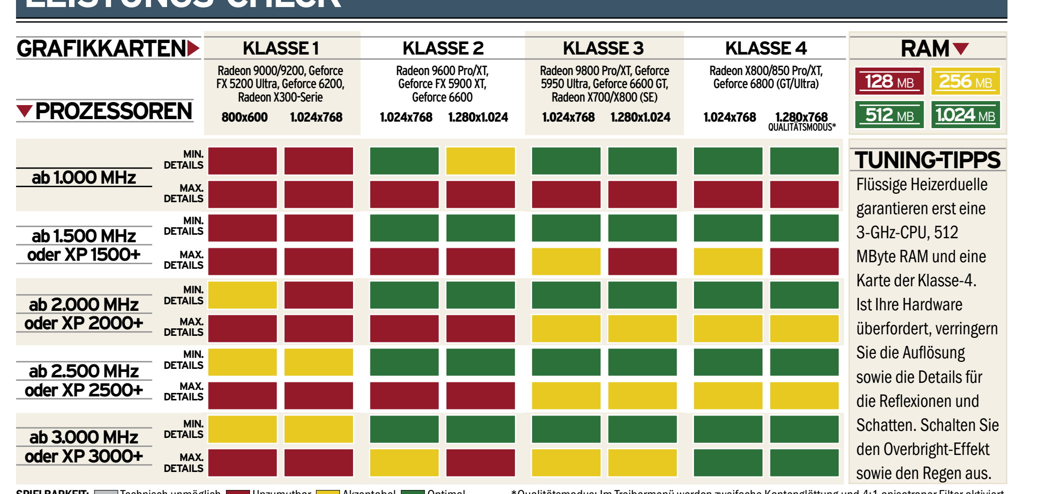
Spieldauer (Einzelspieler): 30 Stunden | **Spieldauer (Einzelspieler):** 40 Stunden | **Spieldauer (Einzelspieler):** 45 Stunden

1 Spieler des Vorgängers fühlen sich schnell heimisch. Die riesige Spielwelt lädt zu ausgedehnten Spazierfahrten und Ärger mit Ordnungshütern ein. Super: Die Grafik.

2 Actionreichere Rennen bietet kein anderes Spiel. Die Story ist weniger platt als zuvor. Die zahllosen Tuning-Optionen gewähren fröhlichen Aufmotz-Orgien.

3 Komisch: Mal ist ein Rennen kinderleicht, mal höllisch schwer. Bis zu 20 Anläufe für einzelne Wettbewerbe nerven. Top: Es gibt noch immer Neues zu entdecken.

4 Ist die packende Karriere tatsächlich gemeistert, wartet noch der kurzweilige Challenge-Modus mit über 60 Rennen auf Sie. Langeweile? Noch immer Fehlanzeige.



LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ► / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS
Flüssige Heizerduelle garantieren erst eine 3-GHz-CPU, 512 MByte RAM und eine Karte der Klasse-4. Ist Ihre Hardware überfordert, verringern Sie die Auflösung sowie die Details für die Reflexionen und Schatten. Schalten Sie den Overbright-Effekt sowie den Regen aus.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

CA. € 50,-
24. NOVEMBER 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Ein echter Renner: Need for Speed Most Wanted ist mein Rennspiel-Highlight 2005."

Weniger Tuning, mehr Spielspaß – mit diesem Tausch kann ich bestens leben. Zumal die Entwickler die Aufmotz-Optionen lediglich von „unglaublich viel" auf „immer noch sehr viel" reduziert haben. Die Karriere macht trotz leichter Balancing-Probleme einen Heidenspaß. Die Vielfalt an Rennen und der knackige Schwierigkeitsgrad lassen selbst nach 15 Spielstunden keine Langeweile aufkommen, so spannend, actiongeladen und herausfordernd sind die einzelnen Wettbewerbe. Unschlagbar genial: die rasanten Verfolgungsjagden mit der Polizei.

RALPH WOLLNER

„Traumfrauen, Traumoptik, Traumspiel. Lassen Sie sich Most Wanted nicht entgehen!"

Most Wanted schlägt den Vorgänger um Längen: Ob Umfang, Optik oder Spielmodi – beim Nachfolger gibt es von allem eine Portion mehr. Besonders gefreut habe ich mich über die gewohnt vorbildliche Präsentation, die Liebe zum Detail und über die grandiosen Polizeiverfolgungsjagden. Weiterer dicker Vorteil: Endlich können Sie wieder am Tag Gas geben und dabei die herrliche Aussicht genießen. Das einzige wirklich nennenswerte Manko ist die fehlende Option, im Mehrspielermodus in die Haut der Ordnungshüter schlüpfen zu können. Ansonsten absolut top!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Blackbox
Titel vom selben Entwickler:
- Need for Speed Underground 2 (84)
- Need for Speed Underground (79)
- Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71)

Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

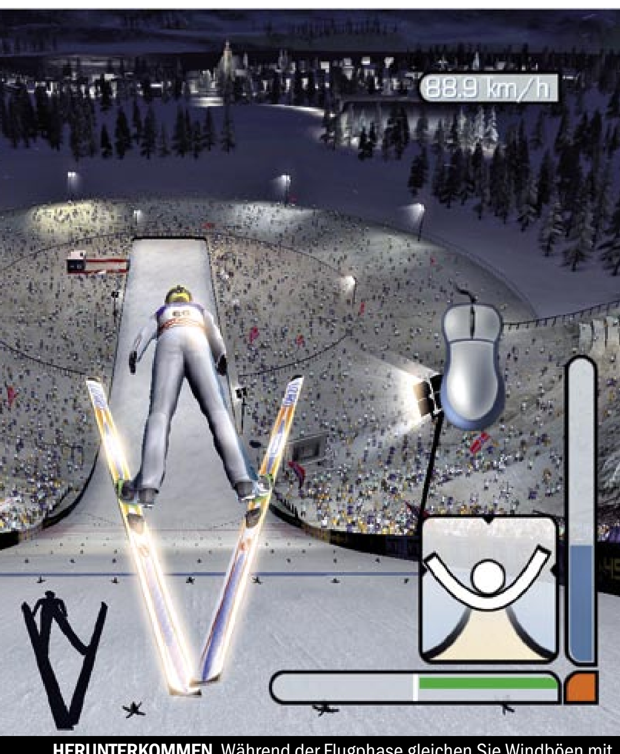
PRO UND CONTRA

+ Riesige, frei befahrbare Spielwelt
+ Fesselnder Karrieremodus
+ Spektakuläre Polizei-Verfolgungsjagden
+ Detailreiche Grafik
– Leichte Balancing-Probleme in der Karriere

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
90	Grafik	Gut (84)
	Sound	Gut (86)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Gut (85)





HERUNTERKOMMEN Während der Flugphase gleichen Sie Windböen mit leichten Mausbewegungen aus.



ÜBERSICHTLICH Im ausgeklügelten Wirtschaftsteil regeln Sie alles rund um die Wettkämpfe.



ABGEHOBEN Nach dem Sprung können Sie den Durchgang genau analysieren und aus den Fehlern lernen.

RTL Skispringen 2006

Trotz wenig Neuerungen macht **RTL Skispringen 2006** einen souveränen Satz auf das Siegertreppchen.

Immer gegen Ende eines Jahres hilft Ihnen 49Games auf die Sprünge. Der diesjährige Teil mit dem überraschenden Namen **RTL Skispringen 2006** bietet die von der Serie gewohnt hohe Qualität. Sie tummeln sich auf stolzen 41 Schanzen, den Vorbildern prächtig nachempfunden. Das Drumherum könnte authentischer nicht sein: Frenetisches Publikum, lärmende Kuhglocken und ein unglaublich lustiges Reporterduo. Die Programmierer gewähren auch einen Blick hinter die Kulissen des Wettkampfalltags: Im übersichtlichen Wirtschaftsteil stellen Sie Trainer oder Wachsmeister ein, finden Sponsoren und erwerben bessere Ausrüstungsteile. Dabei dudelt Ihnen zwar ein langweiliger Soundtrack die Ohren voll, aber den kann man ja abstellen. Prima Neuheit: Sie müssen nicht mehr selbst die Skier wienern. Entweder Sie überlassen den Spaß einem Angestellten oder Sie benutzen die elegante Auto-Funktion. Diese bringt zwar nicht die optimalen Ergebnisse, aber für Trainingsdurchgänge langen die vorgefertigten Wachsmischungen allemal. Das spart Zeit. Auf der Schanze sieht **RTL Skispringen 2006** praktisch aus wie der Vorgänger, lediglich die Optik der Umgebung und der Fahrer ist leicht verschönert. Das Spiel lebt hauptsächlich von der durchdachten Steuerung: Mit simplen Maus-Bewegungen und Klicks regulieren Sie Anlauf sowie Flugphase und bestimmen den Absprungs- beziehungsweise Landepunkt. Hört sich harmlos an, ist aber sauschwierig und bietet ein authentisches, spieltiefes Wintersportvergnügen. Wer genug geübt hat und die ersten Trophäen im Regal bunkert, fordert Freunde via LAN oder Internet heraus. Im Mehrspielermodus können 16 Skihaserl gegeneinander antreten. Klasse! (rw)

Ski Springen Winter 2006

CDV präsentiert eine Nervenprüfung der besonderen Art.

Metropolis meint es ernst: **Ski Springen Winter 2006** fordert Ihre Geschicklichkeit auf das Äußerste. Wer hier einen einigermaßen passablen Satz hinlegen möchte, muss einen langen Atem besitzen. Die komplizierte Steuerung macht das Geschehen so hektisch, dass der Spaß bei normalen Spielern im Keller bleibt. Optisch bewegt sich **Ski Springen Winter 2006** im Durchschnittsbereich, in puncto Spielbarkeit und Menüführung kann der Titel in keiner Weise mit **RTL Skispringen 2006** mithalten.



RTL SKISPRINGEN 2006

CA. € 30,-
17. NOVEMBER 2005

RALPH WOLLNER

„Trotz weniger Neuerungen nach wie vor das einzig wahre Skispring-Spiel!“

RTL Skispringen 2006 ist ein simples, aber äußerst fesselndes Geschicklichkeitsspiel. Fans der luftigen Wintersportart finden im ausgetüftelten Karrieremodus genug Stoff, um die kalte Jahreszeit zu überbrücken. 49Games schafft es, die Spannung des Sports optimal auf die Mattscheibe zu bringen. Wer erst mal mit einem Wettbewerb begonnen hat, wird so in den Bann gezogen, dass er frühestens am Ende der Saison die Maus beiseite legt. Die Zeit vergeht dabei wortwörtlich wie im Flug. Insgesamt ein tolles Spiel zu einem fairen Preis.

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Gewohnt gut, aber schrecklich wenig Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger.“

Wie der kleine Bruder **RTL Ski Alpin 2006** lebt auch **RTL Skispringen 2006** von seinem Karrieremodus, der wie das Neujahrsspringen an den Bildschirm fesselt. Das überarbeitete Tutorial macht auch Neulinge im Nu mit der genialen Maussteuerung vertraut, und der variable Schwierigkeitsgrad stellt selbst für Profis eine Herausforderung dar. Zu meckern habe ich auch etwas: Bis auf die Schanzen der aktuellen Weltcup-Saison gibt es wenig Neues, weswegen sich der Kauf für Besitzer des Vorgängers nur bedingt lohnt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 49Games
Titel vom selben Entwickler:
- RTL Skispringen 2005 (80 %)
- RTL Ski Alpin 2006 (80 %)
- RTL Skispringen 2004 (78 %)

Publisher: RTL Enterprises/Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 16/16/16
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Ausgesprochen glaubwürdige Umsetzung
+ Alle original Weltcup-Schanzen
+ Ungeheuer spannend
+ Fesselnder Karrieremodus
− Wenig Neuerungen gegenüber dem Vorgänger

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
82	Grafik	Gut (82)
	Sound	Befriedigend (78)
	Steuerung	Gut (81)
	Mehrspieler	Gut (82)

SAGENHAFT...

... sparen! Holen Sie sich jetzt das Miniabo von **PC Games** – 3 Ausgaben plus exklusiver Game Girl Kalender 2006 für nur 9,90 Euro!

Kalenderblatt Oktober

Kalenderblatt Juni

Kalenderblatt Januar

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

☒ **Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.**

❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC GAMES mit DVD + Game Girl Kalender für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:
(Lieferung solange Vorrat reicht)

Game Girl Kalender 2006
(Art.-Nr.: 002834)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ______

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ______

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 16



HERMINATOR IM ZIEL Wer mag, kann sogar mit Cover-Model und Ösi-Held Hermann Maier die Pisten herunterrasen.

TUNNELBLICK Bei Spitzengeschwindigkeiten verschwimmt die Umgebung dank des Motion-Blur-Effekts.

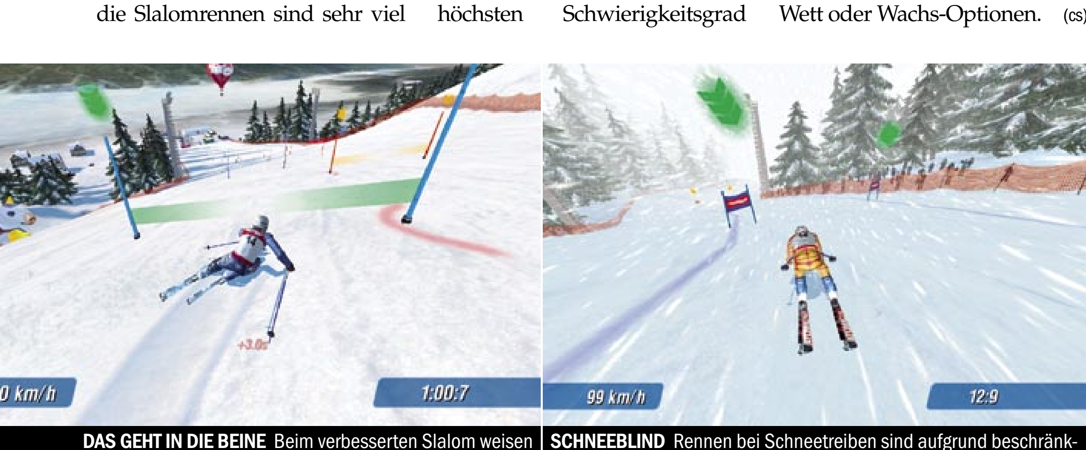
Ski Racing 2006

Hals- und Beinbruch? Nö! Mit dem einsteigerfreundlicheren Ski Racing 2006 schlittern auch Neulinge unfallfrei ins Tal.

Für Profis gab es letzten Winter nur eine Wahl: **Ski Racing 2005**. Gelegenheitsspieler hingegen verzweifelten an der realistisch-anspruchsvollen Wintersport-simulation wie Liliputaner bei der Schleppliftbesteigung. Der nicht wählbare Schwierigkeitsgrad war härter als fünf Jagertee auf ex, und die Tatsache, dass ein Rennen bereits durch das Verpassen eines einzigen Tores endete, sorgte für Frust. Also stibitzte das schwedische Entwicklerteam mit dem stimmigen Namen Coldwood kurzerhand einige Ideen vom besseren **RTL Ski Alpin 2005**. So gibt es dieses Jahr drei Schwierigkeitsgrade, Fahrfehler werden optional in Zeitstrafen umgewandelt, die Slalomrennen sind sehr viel großzügiger gesteckt und die Computergegner langsamer als im Vorjahr unterwegs. Auch geht die Steuerung deutlich leichter von der Hand. Das Kanten funktioniert einwandfrei und die verbesserte Kollisionsabfrage bei Slalomstangen sowie -toren erlaubt nun auch das unfallfreie Touchieren der Hindernisse.

Herminator auf der Streif

Mit einer anspruchsvollen Simulation hat das zwar nicht mehr viel zu tun, dafür lassen sich mit der weniger realitätsnahen Ausrichtung bereits nach wenigen Übungsrennen Erfolge feiern. Was Einsteiger wie Schneekönige freut, dürfte Pistencracks des Vorgängers gar nicht gefallen. Denn selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad fahren Profis nach einiger Zeit der Konkurrenz auf und davon. Die besteht aus über 100 Fahrern, darunter auch einige lizenzierte Sportler wie Hermann Maier, Daron Rahlves oder Kalle Palander. In den Disziplinen Abfahrt, Super-G, Slalom und Riesenslalom starten Sie auf allen Pisten der laufenden Weltcup-Saison. Im Gegensatz zur famosen Kitzbühel-Nachbildung wirken die restlichen Kurse recht detailarm. Vor allem die hölzernen Animationen der Fahrer sind nach wie vor verbesserungswürdig. Neu ist der Karrieremodus, bei dem Sie einen Fahrer Ihrer Wahl durch eine ganze Saison begleiten. Im Gegensatz zu RTL Ski Alpin 2006 fehlen jedoch umfangreiche Trainings-, Management-, Wett oder Wachs-Optionen. (cs)



DAS GEHT IN DIE BEINE Beim verbesserten Slalom weisen Markierungen und Richtungspfeile den richtigen Weg.

SCHNEEBLIND Rennen bei Schneetreiben sind aufgrund beschränkter Sichtverhältnisse kein Vergnügen, sehen aber hübsch aus.



SKI RACING 2006

CA. € 40,-
25. NOVEMBER 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Weniger Simulation, mehr Spielspaß – aber noch immer öde Karriere."

Skier anschnallen und sofort losfahren: Im Vergleich zum Vorgänger ist **Ski Racing 2006** ein Kinderspiel. Musste ich im letzten Jahr stundenlang üben, um überhaupt fehlerfrei ins Ziel zu gleiten, gelingt das jetzt bereits im zweiten Rennen. Die vereinfachte Steuerung mag wie die großzügigere Regelauslegung (Stichwort: Zeitstrafen) für Experten eine Enttäuschung sein, raubt dem Spiel aber eine Menge potenzieller Frustmomente. Was dem verbesserten **Ski Racing 2006** zur Spitze fehlt? Realistischere Animationen, eine umfassendere Karriere sowie ein optional härterer Schwierigkeitsgrad.



RALPH WOLLNER

„Unkompliziert und dennoch spieltief. So muss ein Skispiel designed sein!"

Ski Racing 2006 bietet von Anfang an fesselnde Wettkämpfe. Das liegt vor allem am geschickt gewählten Schwierigkeitsgrad, der Sie zu Beginn vor Frusterlebnissen bewahrt. So haben Sie genügend Zeit, sich an die Steuerung zu gewöhnen. Wenn es dann aber an die Weltcup-Rennen geht, zeigen die Computergegner, was sie draufhaben. Pistencracks des Vorgängers dürfte der leichtere Schwierigkeitsgrad allerdings gar nicht schmecken. Schade auch, dass der Karriere-Modus so schlank ausgefallen ist.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Coldwood
Titel vom selben Entwickler:
- Ski Racing 2005 (70)

Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Kinderleichter Spieleinstieg
- + Einfache Steuerung
- + Alle Weltcup-Strecken
- + Mehrspielermodus für 32 Fahrer
- − Streckenrandobjekte teils detailarm

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
78	Grafik	Befriedigend (76)
	Sound	Befriedigend (71)
	Steuerung	Befriedigend (77)
	Mehrspieler	Gut (80)





GANZ SCHÖN KURVIG Auch bei Ski Alpin 2006 sind die Slalomrennen sehr viel besser als im Vorjahr umgesetzt.

DETAILLIERT Die Animationen der Fahrer wirken einen Tick natürlicher als bei der Konkurrenz. Schön: der aufwirbelnde Schnee.

RTL Ski Alpin 2006

Eine Schneeschippe mehr Realismus und die umfangreichere Karriere sichern RTL Ski Alpin 2006 den Spitzenplatz.

Unser letztjähriger Schneekönig begeistert auch diesen Winter mit einem realistischen Spielerlebnis und einer Vielzahl an Originaldaten. Wie gehabt gehen Sie in den Disziplinen Abfahrt, Slalom, Riesenslalom und Super-G an den Start. Im Gegensatz zu **Ski Racing 2006** sind nicht alle Austragungsorte der laufenden Weltcup-Saison mit von der Partie. Dafür präsentieren sich die enthaltenen Strecken (etwa Garmisch-Partenkirchen, Gröden, Kandahar oder Beaver Creek) sehr viel detaillierter als bei der schwedischen Konkurrenz. Vor allem abseits der Strecke gibt es deutlich mehr zu sehen. Die Bewegungen der Fahrer sind ähnlich realistisch wie im Vorjahr, allerdings sorgt das geringfügig übergroße Hinterteil vieler Athleten für einen unfreiwilligen Schuss Komik.

Anspruchsvollere Steuerung

Die direktere Steuerung ist deutlich anspruchsvoller als bei Ski Racing 2006 und erfordert einiges an Training. Während Sie bei der Konkurrenz problemlos ins Tal „wedeln", ist der Fahrer bei RTL Ski Alpin 2006 eine Spur unruhiger unterwegs. Auch will das richtige Timing beim Kanten gelernt sein, um den flotten Computergegnern Paroli bieten zu können. Hat man aber erst mal den richtigen Schwung raus (optimal mit Gamepad!), stellen sich rasch erste Erfolge ein. Wie beim Vorgänger gibt es je nach Schwierigkeitsgrad eine Zeitstrafe für verpasste Tore und der verflixt schwere Slalom wurde merklich entschärft.

Motivierende Karriere

Sahnestück ist erneut der unterhaltsame Karrieremodus. Hier führen Sie einen idiotenhügelreifen Nachwuchsfahrer durch diverse Juniorenligen an die Weltcup-Spitze, wo Cover-Model Bode Miller thront. Wie bei einem Rollenspiel steigen mit Erfolgen und Trainingsergebnissen einzelne Fähigkeiten nach und nach an, was sich auch auf der Piste bemerkbar macht. Wer mag, automatisiert neuerdings das wichtige Wachsen seiner Skier. Außerdem kümmern Sie sich um Sponsorenverhandlungen und dürfen sogar gegen andere Fahrer Ihre sauer verdienten Preisgelder verwetten. (cs)

MOTIVIEREND Im kurzweiligen Karrieremodus führen Sie einen jungen Nachwuchsfahrer an die Weltcup-Spitze.

RISKANT Bei kurvenreichen Abfahrten ist es aufgrund der direkten Steuerung nicht immer leicht, den Fahrer auf Kurs zu halten.

RTL SKI ALPIN 2006

CA. € 30,-
24. NOVEMBER 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Die Karriere macht den Unterschied: RTL Ski Alpin 2006 ist die bessere Pistengaudi."

Ski Racing 2006 oder **RTL Ski Alpin 2006**? Wer sofort und ohne große Eingewöhnungszeit auf allen Originalpisten loslegen will, greift zum schwedischen Schneespaß. Wer Wert auf mehr Realismus und einen umfangreichen Karrieremodus legt und obendrein zehn Euro sparen will, ist mit dem RTL-Renner bestens beraten. Spieler des Vorgängers sollten außer einer hübscheren Grafik und einem verbesserten Slalom allerdings nicht zu viele Neuerungen erwarten – den größeren Satz nach vorn hat eindeutig **Ski Racing 2006** gemacht.



RALPH WOLLNER

„Eines ist sicher: Beide Spiele auf dieser Doppelseite sind das Geld wert."

Egal für welchen Titel Sie sich entscheiden, Spaß haben Sie in beiden Fällen. Ich persönlich tendiere mehr zum unkomplizierteren Vergnügen namens **Ski Racing 2006**, bei dem ich ohne große Einarbeitungszeit aufs Siegertreppchen fahren kann. Wer sich allerdings bei **RTL Ski Alpin 2005** durchbeißt und sich nicht von anfänglichen Sturz- und Disqualifizierungsorgien entmutigen lässt, hat auf längere Sicht mehr Spaß. Mir hat es vor allem der erweiterte Karrieremodus angetan. Die Idee, gegen andere Fahrer zu wetten, ist genau so genial wie die hilfreich-automatische Wachsfunktion.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 49 Games
Titel vom selben Entwickler:
- RTL Ski Alpin 2005 (78)
- RTL Skispringen 2005 (80)
- RTL Skispringen 2006 (82)

Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/12/12
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

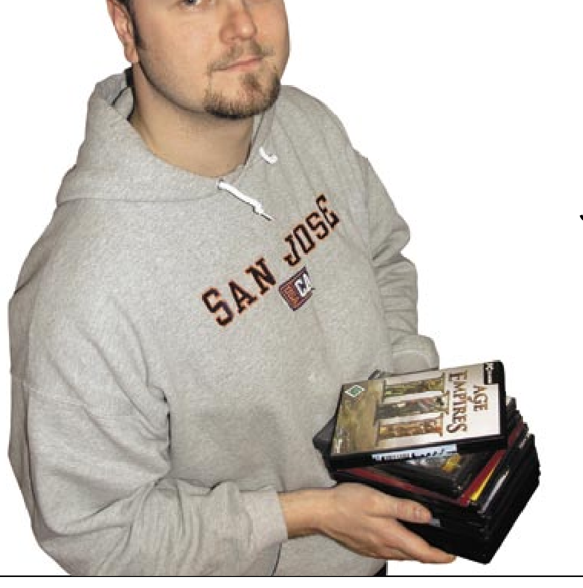
PRO UND CONTRA

- + Zahlreiche Originaldaten
- + Genialer Karrieremodus
- + Gutes Tutorial
- + Variabler Schwierigkeitsgrad
- − Erfordert einiges an Training

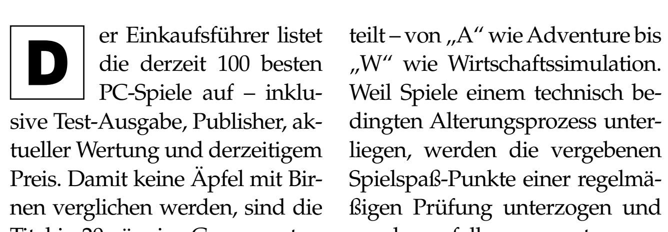
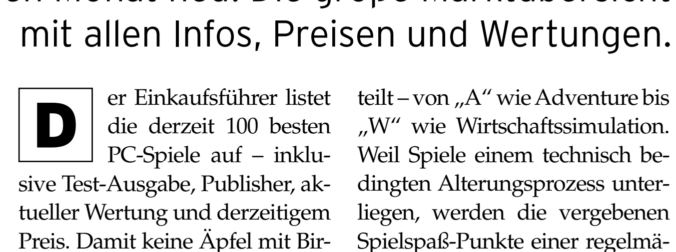
PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
80	Grafik	Gut (80)
	Sound	Befriedigend (73)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	Gut (80)





Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

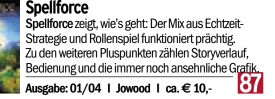
Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich





Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **91**

Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have im Echtzeit-Strategie-Bereich.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. €15,- | **90**

Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeitstrategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspieler-Modus ist derzeit instabil.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | ca. € 45,- | **90**

Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | ca. € 50,- | **89**

Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf, Bedienung und die immer noch ansehnliche Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 10,- | **87**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich












Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **89**

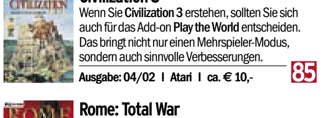
The Movies (NEUZUGANG)
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | ca. € 60,- | **86**

Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 40,- | **86**

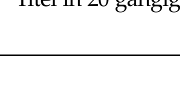
Black & White 2
Als guter oder böser Gott lenken Sie die Geschicke Ihres Volkes. Das Städtebauen ist klasse, der Echtzeit-Strategiepart weniger. Dafür dürfen Sie wieder eine von vier witzigen Kreaturen großziehen.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 47,- | **85**

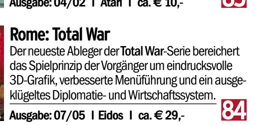
STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich







Civilization 4 (NEUZUGANG)
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | ca. € 50,- | **90**

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 10,- | **85**

Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 29,- | **84**

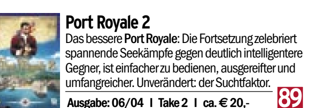
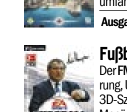
Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 35,- | **83**

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 7,- | **80**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig








Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menü-Design sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 42,- | **91**

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 20,- | **89**

Fußballmanager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.
Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 45,- | **88**

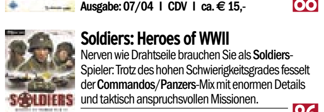
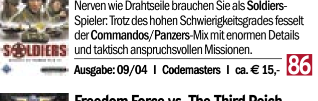
X3: Reunion (NEUZUGANG)
Die Neuauflage des Genremixes ist actionlastiger, dennoch spielt der Handel nach wie vor die größte Rolle, wenn Sie im **X**-Universum erfolgreich sein wollen. Vorsicht: extreme Hardware-Anforderungen!
Ausgabe: 01/06 | Deep Silver | ca. € 45,- | **80**

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | ca. € 40,- | **80**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Christoph Holowaty





Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeitgefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Underdover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | ca. € 30,- | **89**

Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 15,- | **88**

Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 15,- | **86**

Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | dtp | ca. € 20,- | **85**

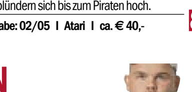
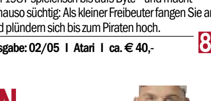
Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 10,- | **85**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding





Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 35,- | **94**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 15,- | **92**

Call of Duty 2 (NEUZUGANG)
Dichte Atmosphäre, bombastische Optik – ganz klar der beste Shooter vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs. Mit acht bis zehn Stunden Spielzeit ein kurzes, aber intensives Ballervergnügen.
Ausgabe: 01/06 | Activision | ca. € 50,- | **91**

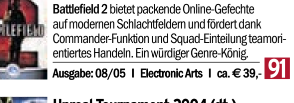
Quake 4 (dt.)
Als Matthew Kane bekämpfen Sie das hinterhältige Volk der Stroggs. Die spannende Hintergrundgeschichte sorgt für ein tolles Einzelspielererlebnis, doch auch im Mehrspieler-Modus geht mächtig die Post ab.
Ausgabe: 12/05 | Activision | ca. € 50,- | **88**

F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | ca. € 43,- | **87**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Benjamin Bezold





Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 13,- | **88**

Splinter Cell: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**

SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | ca. € 30,- | **84**

Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 24,- | **83**

Brothers in Arms: Earned in Blood
Der Nachfolger zu **Road to Hill 30 bietet nicht viel Neues**, jedoch ist die KI einen Tick besser und die Grafik schöner. Die gelungene Atmosphäre lohnt für Anhänger des Genres dennoch einen Kauf.
Ausgabe: 12/05 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding








Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | ca. € 39,- | **91**

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 15,- | **89**

Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 20,- | **88**

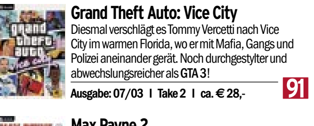
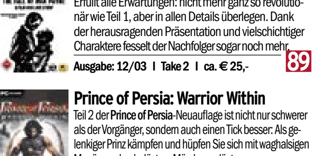
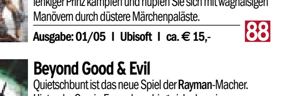
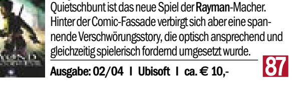
Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **85**

Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist abwärtskompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **85**

ACTION – ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß



Grand Theft Auto: San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt sogar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | ca. € 40,- | **93**

Grand Theft Auto: Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 28,- | **91**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **89**

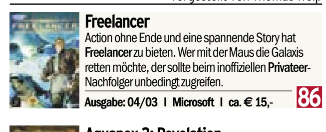
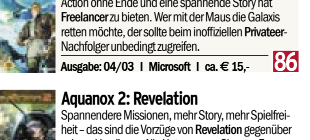
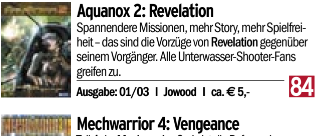
Prince of Persia: Warrior Within
Teil 2 der **Prince of Persia**-Neuauflage ist nicht nur schwerer als der Vorgänger, sondern auch einen Tick besser: Als gelenkiger Prinz kämpfen und hüpfen Sie sich mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste.
Ausgabe: 01/05 | Ubisoft | ca. € 15,- | **88**

Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher. Hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungsstory, die optisch ansprechend und gleichzeitig spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 10,- | **87**

ACTION – SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß




Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 15,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 5,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 7,- | **84**

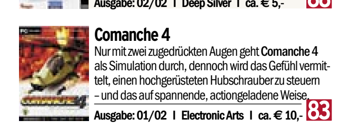
Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 4,- | **84**

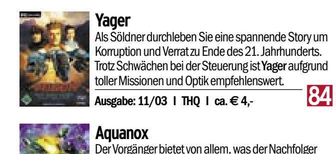
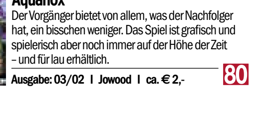
Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 2,- | **80**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold



Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Deep Silver | ca. € 5,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**

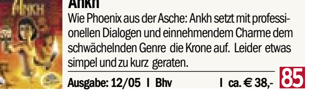
Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Deep Silver | ca. € 10,- | **80**

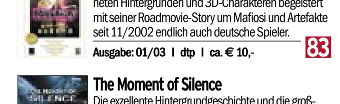
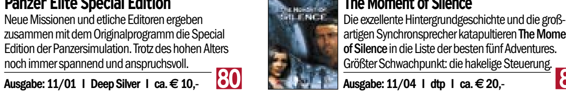
IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER – ADVENTURES

vorgestellt von Benjamin Bezold





Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: Ankh setzt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme dem schwächelnden Genre die Krone auf. Leider etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | ca. € 38,- | **85**

The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/dtp | ca. € 20,- | **83**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 10,- | **83**

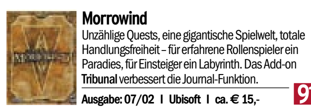
The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 20,- | **81**

Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 20,- | **81**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß







Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig, einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 30,- | **92**

Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 28,- | **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 15,- | **91**

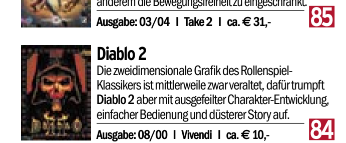
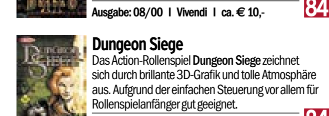
Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon drei Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story und der unglaublichen Quest-Vielfalt.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 30,- | **90**

Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | ca. € 25,- | **88**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß





Dungeon Siege 2
Im Mehrspieler-Modus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken die Sammelwut, die Charakter-Entwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | ca. € 39,- | **86**

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 31,- | **85**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | ca. € 10,- | **84**

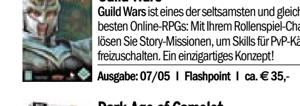
Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 10,- | **84**

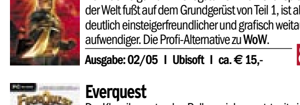
Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | ca. € 38,- | **80**

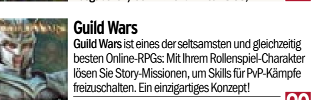
ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE

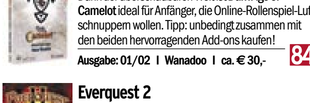
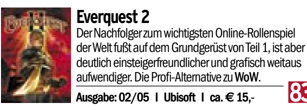
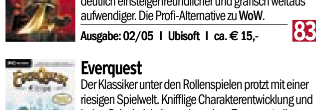
vorgestellt von Thomas Weiß

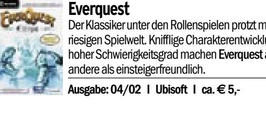




World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | ca. € 38,- | **94**

Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-RPGs: Mit Ihrem Rollenspiel-Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für PvP-Kämpfe freizuschalten. Ein einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | ca. € 35,- | **90**

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

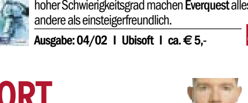
Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu **WoW**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | ca. € 15,- | **83**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 5,- | **80**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold





Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 41,- | **87**

Tiger Woods PGA Tour 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005 ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 20 | **86**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 15,- | **85**

Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 10,- | **84**

Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 10,- | **84**

SPORT – FUSSBALLSPIELE

vorgestellt von Christian Sauerteig



Pro Evolution Soccer 5
Der aktuelle Platzhirsch im Fußballgenre: Authentische Animationen, realistischere Schiris und Spielzüge, herausragende KI. Besser können Sie nirgendwo anders virtuell Fußball spielen.
Ausgabe: 12/05 | Konami | ca. € 40,- | **90**

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 30,- | **90**

Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 3 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 10,- | **88**

FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **84**

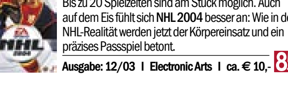
FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **81**

SPORT – AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Heinrich Lehnhardt





NBA Live 06
Der bisher beste Teil der Basketball-Simulation begeistert mit einer noch detaillierteren Optik und den neuen Superstar-Moves. Die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler ist überragend.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **91**

NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **88**

NHL Hockey 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **87**

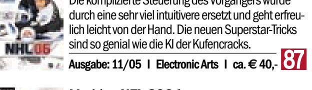
Madden NFL 2006
So viel Spaß wie dieses Jahr machte EA Sports Lederei-Jagd schon lange nicht mehr. Neben der famosen Grafik verzückt die überarbeitete Steuerung. Achtung: sehr einsteigerunfreundlich.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | ca. € 42,- | **87**

NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **85**

SPORT – MOTORSPORT

vorgestellt von Christian Sauerteig







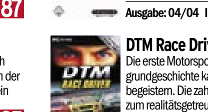












DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 30,- | **90**

GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | ca. € 45,- | **89**

Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 28,- | **89**

Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so? **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 15,- | **88**

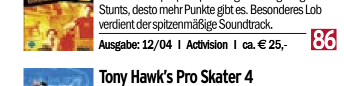
DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 10,- | **85**

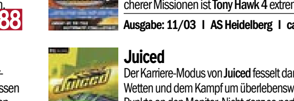
SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Christian Sauerteig

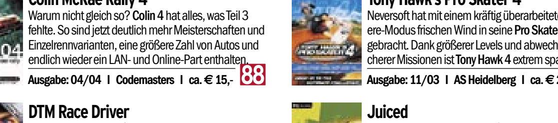
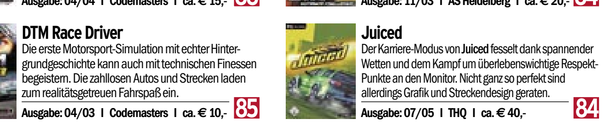


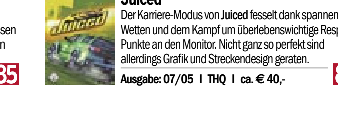










Need for Speed Most Wanted (NEUZUGANG)
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung und zum neuen Spitzenreiter im Raser-Genre.
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 25,- | **86**

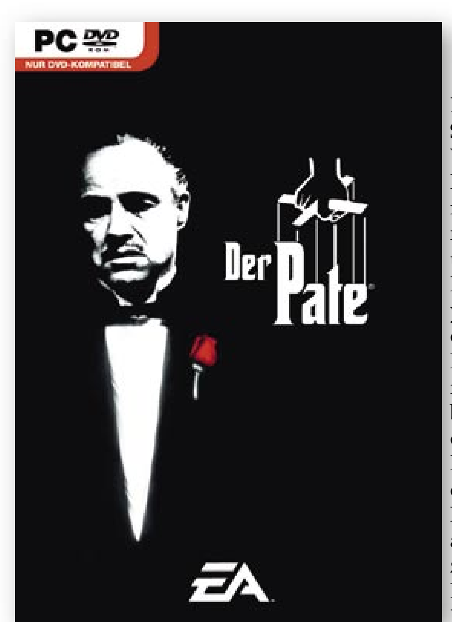
Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 20,- | **84**

Juiced
Der Karriere-Modus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind allerdings Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | ca. € 40,- | **84**

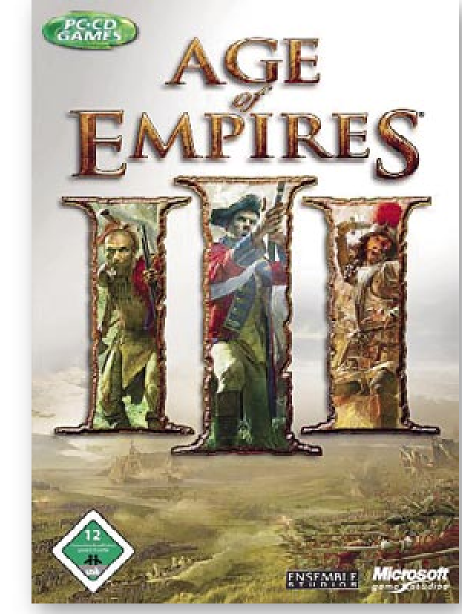


Ein Angebot, das Sie nicht ablehnen können...

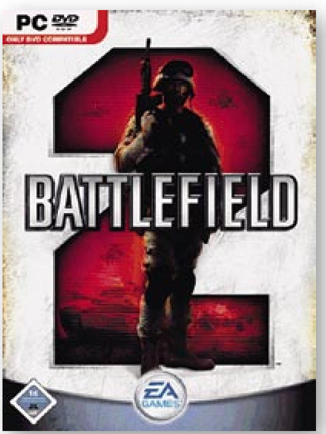
Jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games werben und kostenlos ein Top-Game als Prämie abgreifen.



Der Pate
Schutzgelder eintreiben, Verfolgungsjagden mit der Polizei und wilde Schießereien: Das Buch **Der Pate** mit seiner Geschichte über die Corleone-Familie, über Respekt und Loyalität, dient ebenso wie der Film der Paramount Pictures als Inspiration für das Spiel. Ihr Alter Ego beginnt als Handlanger der Corleone-Familie, erkämpft sich den Respekt des Clans und steigt in der Hierarchie nach oben, um am Ende selbst zum Don zu werden.
Erscheint: 02.02.2006
Prämiennummer: 002835



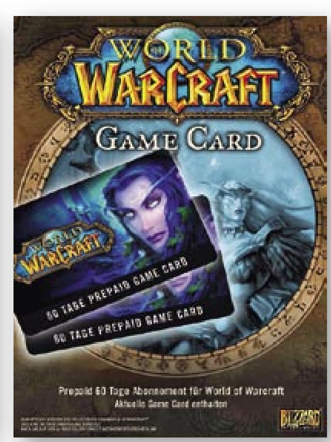
Age of Empires 3
Der lang erwartete Nachfolger zur Strategie-Blockbuster-Serie **Age of Empires** versetzt den Spieler in die Zeit der Kolonialisierung der Neuen Welt. Eine unvergleichliche und atemberaubende 3D-Grafik mit noch nie da gewesenem Detailreichtum, epische Kämpfe mit neuen strategischen Szenarien und realistischen physikalischen Effekten machen **Age of Empires 3** zum absoluten Leckerbissen für alle Bildschirmstrategen und Fans der Serie.
Prämiennummer: 002779



Battlefield 2
Battlefield 2 ist zweifellos erste Wahl für alle Fans gnadenloser Schlachten und taktischer Multiplayer-Duelle. Ein Spiel, das alles richtig macht – zugreifen!
Prämiennummer: 002705



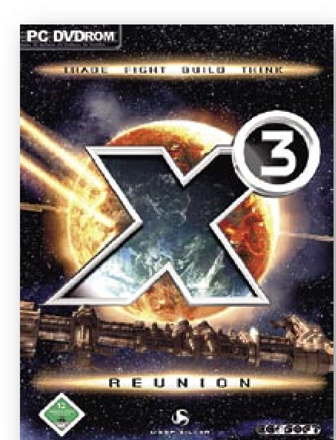
Need for Speed Most Wanted
Der Geruch von verbranntem Gummi und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. Machen Sie mit beim Schaulauf der PS-Boliden!
Prämiennummer: 002745



2x World of Warcraft Game Cards
Mit jeder Prepaid Game Card können Sie 60 Tage lang **World of Warcraft** spielen, mit beiden zusammen ermöglicht Ihnen PC Games 120 Tage ungetrübte Spielfreude.
Prämiennummer: 002729



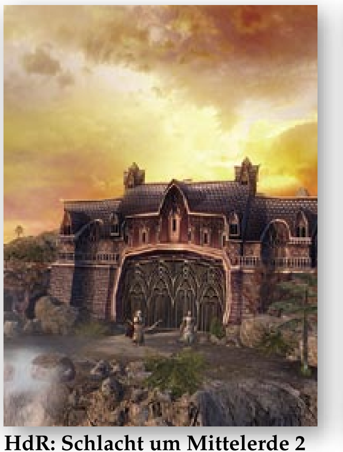
Black & White 2
Böser oder guter Gott? Das ist die alles entscheidende Frage in der mit Spannung erwarteten Fortsetzung der Göttersimulation von Peter Molyneux.
Prämiennummer: 002797



X 3: Reunion
Kein anderes Weltraumspiel bietet ein solches Grafikfeuerwerk. Der Nachfolger von **X2: Die Bedrohung** hat das Zeug zum absoluten Dauerbrenner.
Prämiennummer: 002799



F.E.A.R.
Alarm im Raumfahrtkomplex: Terroristen haben das Gebäude gekapert. Was jetzt folgt, ist purer Nervenkitzel. **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.**
Prämiennummer: 002744



HdR: Schlacht um Mittelerde 2
Fantasy, Helden und epische Schlachten, zugleich atemberaubend schön, taktisch fordernd und ungemein spannend!
Erscheint: Frühjahr 2006
Prämiennummer: 002800

S.T.A.L.K.E.R.
Endzeitstimmung! Top-Grafik und ein einzigartiges Lebenssimulationssystem garantieren ein außergewöhnliches Ego-Shooter-Erlebnis! Erscheint: 2006
Prämiennummer: 002633

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.





Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren

Datum Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 29

PRAXIS

CHEATS

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks- Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele“. Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

F.E.A.R.
Cheats zum aktuellen Shooter

Sie drücken während des Spielens die Chat-Taste „T“ und geben dort die Cheats aus der Liste ein. Für die Waffen setzen Sie stets den Befehl gimmegun voran. Beispiel: gimmegun shotgun.

Cheat	Wirkung
ammo	Munition und Granaten
armor	Rüstung
gear	Gesundheit und Reflexe verbessern
god	Unverwundbarkeit
guns	Alle Waffen
health	Volle Gesundheit
kfa	Waffen, Munition und Gesundheit
maphole	Zum nächsten Level springen
poltergeist	Unsichtbarkeit
pos	Aktuelle Position anzeigen
tears	Waffen und Munition

Cheat	Waffe
assault rifle	Sturmgewehr
cannon	Kanone
dual pistols	Zwei Pistolen
frag grenade	Granaten
missile launcher	Raketenwerfer
nail gun	Nagelkanone
pistol	Pistole
plasma weapon	Plasmagewehr
semi-auto rifle	Scharfschützengewehr
shotgun	Schrotflinte
submachinegun	Maschinenpistole

QUAKE 4 (dt.)
Allgemeine und Kartencheats

Öffnen Sie mit der Tastenkombination „Strg-Alt-^“ die Konsole. Dort geben Sie die folgenden Mogeleien ein, wobei Sie „X“ durch einen Kartennamen aus der Liste ersetzen.

Cheat	Wirkung
give all	Waffen und Munition
give ammo	Muniton
give armor	Rüstung
give health	Lebensenergie
give keys	Alle Schlüssel
give weapon_dmg	Dark Matter Kanone
give weapon_lightninggun	Blitzkanone
give weapon_hyperblaster	Hyperblaster
give weapon_nailgun	Nagelgewehr
give weapon_rocketlauncher	Raketenwerfer
give weapon_railgun	Railgun
god	Unverwundbarkeit
map game/X	Karte X laden

Kartenliste	
airdefense1	mcc_landing
airdefense2	medlabs
building_b	network1
convoy1	network2
convoy2	process1
convoy2b	process2
core1	putra
core2	recomp
dispersal	storage1
hangar1	storage2
hangar2	tram1
hub1	tram1b
hub2	walker
mcc_1	waste
mcc_2	

AGE OF EMPIRES 3
Kein Rohstoffmangel mehr!

Sie öffnen im laufenden Spiel mit der Eingabetaste die Konsole und geben dort die Cheats ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
give me liberty or give me coin	10.000 Münzen
medium rare please	10.000 Einheiten Nahrung
<censored>	10.000 Einheiten Holz
nova & orion	10.000 Erfahrungspunkte
x marks the spot	Hebt Nebel des Krieges auf
speed always wins	Schnelles Bauen

AGE OF EMPIRES 3

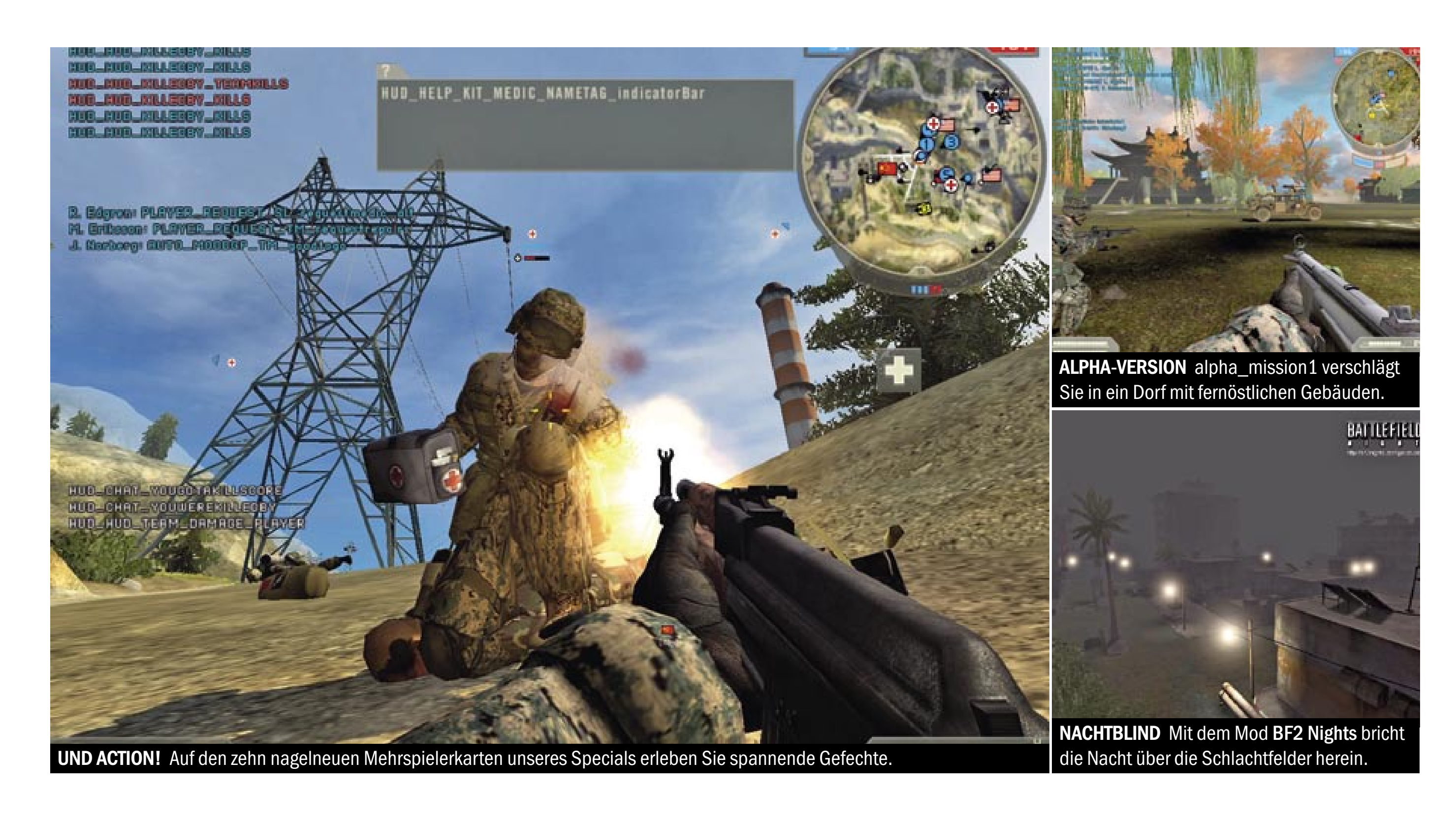


ÜBERMACHT Mithilfe der Rohstoff-Cheats gelangen Sie ruck, zuck an eine große Armee mit teuren Einheiten.

QUAKE 4 (DT.)



FEUER FREI Munitionsmangel beim Kampf gegen Bossgegner? Kein Problem, nutzen Sie unsere Cheats zu **Quake 4 (dt.)**.



UND ACTION! Auf den zehn nagelneuen Mehrspielerkarten unseres Specials erleben Sie spannende Gefechte.

ALPHA-VERSION alpha_mission1 verschlägt Sie in ein Dorf mit fernöstlichen Gebäuden.

NACHTBLIND Mit dem Mod **BF2 Nights** bricht die Nacht über die Schlachtfelder herein.

Mod des Monats

Battlefield 2 Special

Mit unseren zehn Battlefield-2-Karten verkürzen wir Ihnen die Wartezeit auf das Add-on Special Forces. Dank Mods inklusive Nachtschichten und Bots!

Die Anhängerschaft von EAs Mehrspieler-Shooter **Battlefield 2** wächst und wächst. Doch die Fans spielen nicht nur, sie basteln auch fleißig Karten für ihren Favoriten. Einer der unermüdlichen Mapper, die für frischen Wind in Ihrer Spielinstallation sorgen, ist Jeff „Hayabusa" West von Die's World Mercenaries (www.diesworld.com). Gemeinsam mit www.extreme-players.de haben wir zehn seiner Karten für Sie zusammengestellt. Außerdem finden Sie die beiden Modifikationen **Mercenaries** und **BF2 Nights** auf unserer Heft-DVD. Das Special besteht aus technischen Gründen aus drei Dateien. In den ersten beiden befinden sich jeweils fünf Karten und in der dritten Datei die Mods. Die Maps entpacken Sie in ein separates Verzeichnis und starten die jeweilige Installationsroutine, die Ihr **Battlefield 2**-Ordner automatisch erkennen und die Maps kopieren sollte.

Volle Packung

Die zehn Karten Alpha Mission 01, Beach Attack, Dust Storm, Forest of Death, Heli Sky Combat Bravo, Jungle War, Jungle War 2, Operation Tide, Paratrooper Squad und Tango Base sind mit dem aktuellen Patch 1.03 nicht nur gegen menschliche Kontrahenten spielbar, sondern können auch mit dem beigelegten **Mercenaries**-Mod oder im normalen **Battlefield 2**-Mehrspielermodus „Conquest" ausgewählt werden. Für letztgenannten Modus kopieren Sie das jeweilige komplette Kartenverzeichnis in den Pfad „Battlefield 2\Mods\Bf2\Levels\"; um die neuen Schlachtfelder mit **Mercenaries** zu beackern, in „Battlefield 2\Mods\Mercs\Levels\". Im Koop-Modus sind auf allen Karten bis zu 16 Spieler unterwegs, an „Conquest" können je nach Karte bis zu 64 Spieler teilnehmen. Weitere Informationen zu den Maps finden Sie in den beiliegenden Readme-Dateien. Die erwähnte Mehrspielermodifikation **Mercenaries** wertet den originalen Kooperationsmodus von **Battlefield 2** deutlich auf. Damit spielen Sie gleichzeitig mit Bots und menschlichen Mitstreitern im Mehrspielermodus. Lieben Sie es etwas romantischer und zünden am Advent auch mal eine Kerze an, empfehlen wir Ihnen den Mod **Battlefield 2 Nights**. Das Programm taucht nämlich einige Schlachtfelder in Dunkelheit. Da nur noch Straßenlaternen und der Mond etwas Licht spenden, greifen alle Spielerklassen jetzt auf ein mehr oder weniger nützliches Nachtsichtgerät zurück.

Hoch dynamisch

Extratipp: Keinesfalls verpassen sollten Sie **Lost Coast** für **Half-Life 2.** Der Zusatzlevel steht seit Oktober für Besitzer des Hauptspiels zum kostenlosen Download über Steam bereit. In der Erweiterung kämpfen Sie sich einen Küstenabschnitt mit feinsten High-Dynamic-Range- Grafikeffekten (HDR) hinauf. Neugierig? Dann werfen Sie einen Blick auf unser hochauflösendes Video auf der DVD. (mb)

Runterladen lohnt!

Neben den genannten Erweiterungen empfehlen wir Ihnen folgende Mods. Geben Sie zum Download einfach die vierstellige Nummer auf **www.extreme-players.de** ein:

- **UT 2004 (dt.):** The Soulkeeper: **9160**
- **Half-Life:** Natural Selection 3.1: **9245**
- **GTA San Andreas:** GTA Tournament v0.2 : **13665**
- **Quake 4 (dt.):** The Fallen Shrine 3: **9201**

Spieletuning

Quake 4 (deutsche Version)

Für Quake 4 (dt.) haben Raven und id die Doom-3-Engine zwar modifiziert, auf die Hardware-Anforderungen hat das jedoch wenig Einfluss.

TUNING-TIPPS

Um Quake 4 (deutsche Version) in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3.000 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Radeon X800 Pro/Geforce 6600 GT

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce 5200 Ultra/6200 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 stellen
- ☐ Unter „Video Quality" den Wert „Low" wählen
- ☐ Die „High quality special effects" deaktivieren
- ☐ Bei „Enable shadows" „No" einstellen
- ☐ Bei „Enable specular" und „Enable bump maps" „No" auswählen

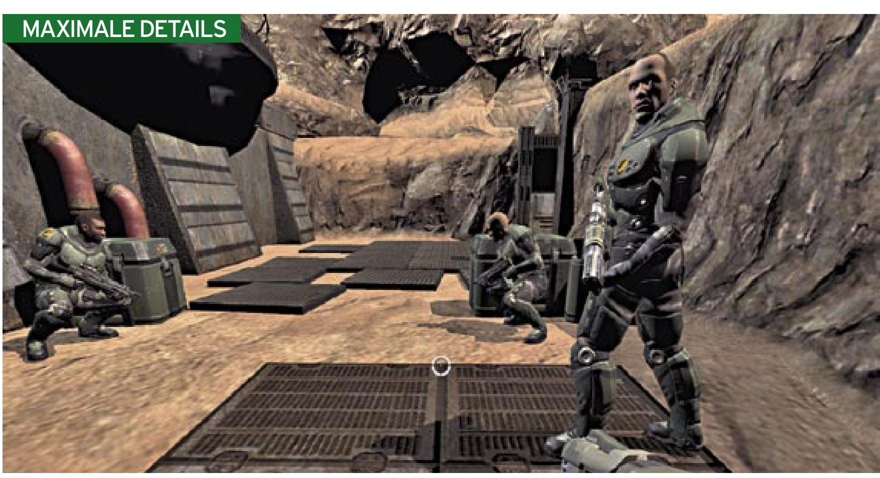
Mit 2.500 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT/Geforce 5900 XT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Die „Video Quality" auf „Medium" stellen
- ☐ Die „High quality special effects" ausschalten
- ☐ Bei „Enable shadows", „Enable specular" sowie „Enable bump maps" die Option „Yes" anwählen

Mit 3.500 MHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce 6800 GT/Ultra oder Radeon X850 XT sollten Sie:

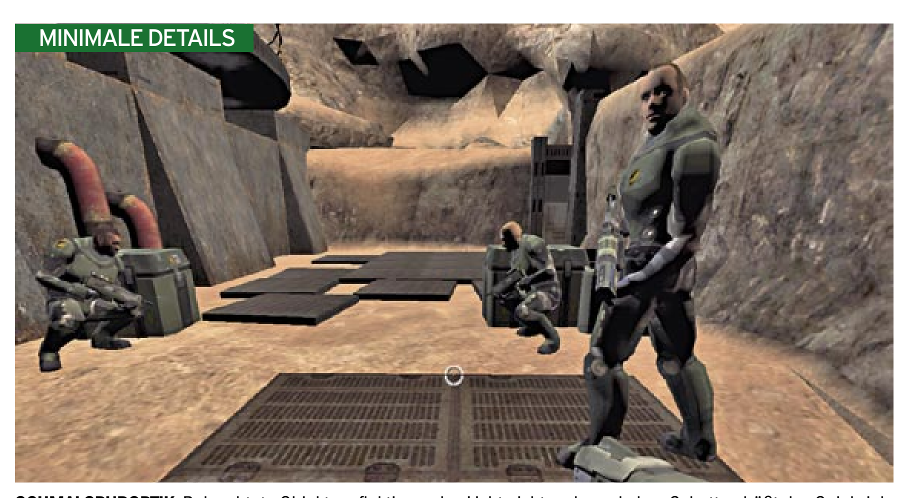
- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Unter „Video Quality" den Wert „High" wählen
- ☐ Alle verfügbaren Einstellungen auf den Höchstwert setzen beziehungsweise diese aktivieren
- ☐ Bei „Antialiasing" den Wert „2x" einstellen

MAXIMALE DETAILS



DETAILFÜLLE Objekte werfen auf sich und die Spielwelt einen Schatten, dank der Specular Maps entsteht ein Glanzeffekt auf den beleuchteten Flächen. Unkomprimierte Normal-Maps lassen die Szene plastisch erscheinen.

MINIMALE DETAILS



SCHMALSPUROPTIK Beleuchtete Objekte reflektieren das Licht nicht mehr und ohne Schatten büßt das Spiel viel an Atmosphäre ein. Die Texturen verlieren ihre Dreidimensionalität und sind verschwommen dargestellt.

Das Grafikmenü von Quake 4 (Deutsche Version)

1 **Video Quality:** Hier bestimmen Sie den Detailgrad der Texturen. Für „High Quality" sollte Ihre Grafikkarte mit 256 MByte RAM bestückt sein. Anders als bei der **Doom 3**-Engine wird hier kein anisotroper Texturfilter aktiviert. Wählen Sie „Ultra Quality", kommen unkomprimierte Texturen zum Einsatz. Für diese Einstellung benötigen Sie dann allerdings einen 3D-Boliden mit 512 MByte Grafikspeicher.

2 **High quality special effects:** Diese Effekte sorgen etwa dafür, dass die Umgebung hinter Glasscheiben verschwommen dargestellt wird. Spieler mit einer schwachen Grafikkarte sollten diese deaktivieren.

3 **Enable shadows:** Die Schablonenschatten sind zwar das Markenzeichen der **Doom 3**-Engine, verschlingen aber viel Prozessor- und Grafikleistung. Daher sollten Sie diese erst ab 2.500 MHz und Geforce FX 5900 XT/Radeon 9600 XT einschalten.

4 **Enable specular:** Dank der Specular-Maps entsteht ein Glanzeffekt auf allen beleuchteten Flächen. Erst ab Radeon 9600 XT aktivieren.

5 **Enable bump maps:** Da die Grafik von **Quake 4 (dt.)** ohne diese Texturen mit Tiefeninformationen sehr detailarm und wenig plastisch wirkt, sollten Sie diese nur in absoluten Härtefällen ausschalten.



Need for Speed Most Wanted

Mit Need for Speed Most Wanted wartet im wahrsten Sinne des Wortes ein großes (Renn-)Spiel auf Sie. Wir erklären Ihnen, wie Sie in der intriganten Untergrundszene zurechtkommen und am schnellsten zur Nummer 1 aufsteigen.

Freie Fahrt und GPS

Gerade als Anfänger ist es mehr als sinnvoll, sich einen Eindruck vom Straßennetz zu verschaffen. Hierzu eignet sich der Free-Roam-Modus, bei dem Sie ohne Zeitlimit in der Gegend herumfahren. Dieser Modus ist immer dann empfehlenswert, wenn Sie einen neuen Stadtteil freispielen. Bevor Sie sich in die Rennen stürzen, lohnt es sich, die Abkürzungen zu begutachten und die Lage der so genannten Pursuit Breakers zu sondieren. Außerdem ist es praktisch, das eine oder andere Versteck oder Nebengässchen im Kopf zu haben, bevor Sie sich mit der Polizei anlegen. Wissen Sie mal nicht weiter, nutzen Sie die GPS-Funktion. Die funktioniert bei **Most Wanted** besser als beim Vorgänger und bringt Sie tatsächlich auf dem schnellsten Weg zum Ziel.

Drängeln

Der Verfolger hat das Überraschungsmoment auf seiner Seite. Pirschen Sie sich an den Vordermann heran und warten Sie, bis eine Schneise oder eine enge Passage naht. Sie zünden den Turbo und fahren knapp vor den Gegner. Kurz vor dem Hindernis drängen Sie ihn ab und er bleibt hängen. Der alte Trick, Widersacher von hinten zu rammen und aus dem Gleichgewicht zu bringen, funktioniert bei **Need for Speed Most Wanted** so gut wie nie und kostet nur unnötig Zeit. Sie brauchen keine Angst zu haben, dass Sie durch einen Zusammenstoß irgendwelche Nachteile haben, abgesehen von ein paar Sekundenbruchteilen Zeitverlust. Das Schadensmodell wirkt sich nicht auf das Fahrverhalten aus.

Abkürzungen

Die Schleichwege sehen zwar verführerisch aus, bringen aber in vielen Fällen nichts. Sicherlich ist die Strecke leicht verkürzt, aber meist gibt es auf den schmalen Wegen relativ viele Hindernisse, denen man schwer ausweichen kann; somit büßt man oft sogar einige Stundenkilometer ein. Durch das verminderte Tempo ist ein vermeintlicher Vorteil fast immer futsch, da Sie beim Einbiegen auf die reguläre Strecke erst wieder Fahrt aufnehmen müssen. Auf dem normalen Kurs gibt es weitaus weniger Blockaden, weshalb es in der Regel ratsam ist, auf dem eigentlichen Weg zu bleiben. Außerdem lohnt sich ein Blick auf die Karte. Noch ein Trick: Die Computergegner benutzen meist dieselbe Strecke und lieben Abkürzungen. Fahren Sie die Route, welche die Kontrahenten nicht nutzen. Auf diese Weise fahren Sie ungestört, während sich der Rest der Nichtspielercharaktere gegenseitig durch die Gegend schiebt und Zeit verliert. Wenn Sie denken, dass die Gegner die Hindernisse in den Abkürzungen abräumen und Sie in der nächsten Runde problemlos durchrauschen können, liegen Sie falsch. Eine Geisterhand baut sie jede Runde auf magische Art und Weise wieder auf. Dazu kommt, das in manchen Gegenden, vor allem im Stadttei Coastal, die Schleichwege einen so schlechten Untergrund haben, dass Sie viel Glück brauchen, um ohne Kollisionen durch die engen Wege zu schlittern. Obendrauf verlieren Sie bei Rutschpartien in jedem Fall ordentlich Geschwindigkeit und kommen, falls Sie doch einmal hängen bleiben, nur langsam wieder auf Touren. Also Vorsicht!

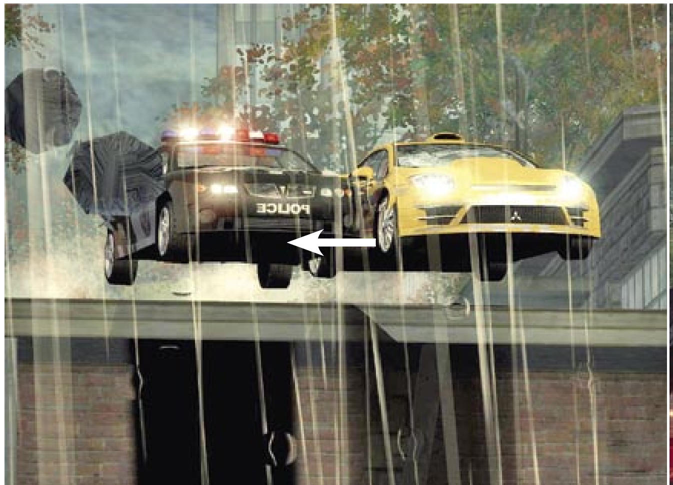
Polizisten austricksen

In **Need for Speed Most Wanted** sinkt die Künstliche Intelligenz der Ordungshüter gewaltig gen Kellerbereich. Einzelne Streifen stellen für geübte Fahrer keine Bedrohung dar und sind getrost zu ignorieren. Wenn Sie normal weiterrasen, rumpelt die Obrigkeit früher oder später gegen ein Hindernis und verliert den Anschluss. Sollte sich ein Verfolger als hartnäckig erweisen, zögern Sie nicht und rammen Sie dem Beamten eine fette Beule in die Karre. Oft reicht das, um den Wagen von der Spur abzubringen. Außerdem halten die Polizeikarren lange nicht so viel aus, wie es den Anschein hat. Nach ein paar deftigen Schubsern bleibt die Streife mit Totalschaden liegen. Das ist gut, schließlich treiben zerstörte Polizeivehikel das ausgesetzte Kopfgeld (Bounty) ordentlich in die Höhe. Problematisch wird es nur, wenn die Gesetzeshüter im Rudel auftreten. Mit ein wenig Pech keilen die Sie so ein, dass es kein Entrinnen gibt. Ein einfacher Trick ist die Wende: Da sich die Gruppe nicht koordiniert, rempeln sie sich gegenseitig beim Versuch, die Richtung zu ändern, und Sie können ungehindert fliehen. Sollte es die Verfolgerbande dennoch schaffen Ihnen zu folgen, machen Sie einfach kehrt. Weiterer Vorteil dieser Taktik: Es werden keine weiteren Streifen in der Gegend auf Sie aufmerksam.

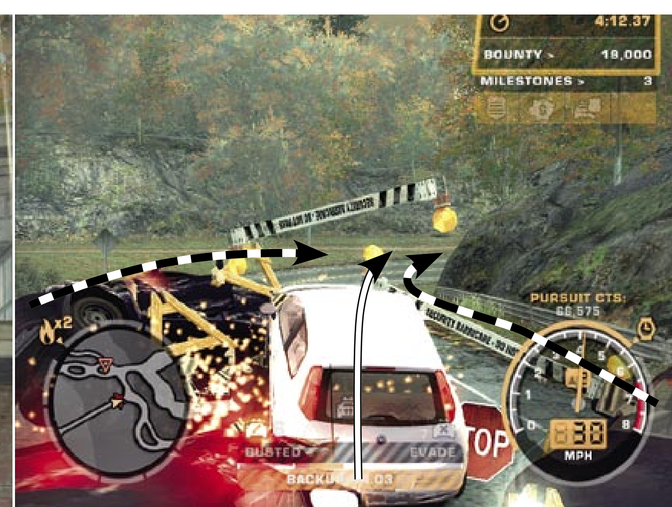
Straßenbarrieren

Richtig angepackt sind Straßenbarrieren kein Problem. Fahren Sie mit Höchstgeschwindigkeit auf die Absperrung zu und schalten Sie kurz vor dem Aufschlag die Zeitlupenfunktion ein. Häufig sind die Dinger so ungünstig platziert, dass Sie links oder rechts vorbeifahren können. Das ist besonders häufig der Fall, wenn der gesetzliche Hinterhalt auf einer Landstraße lauert. Ansonsten heizen Sie durch die dickste Lücke und rammen die Autos einfach beiseite. Bei einer Highway-Sperre ist das nicht möglich. In solchen Fällen fahren Sie in die Gegenrichtung, bis die Falle aus der Karte verschwindet. Wenn Sie jetzt wieder umdrehen und auf sie zu fahren, ist sie komischerweise weg. Freie Fahrt! Im realen Leben funktioniert das übrigens nicht!

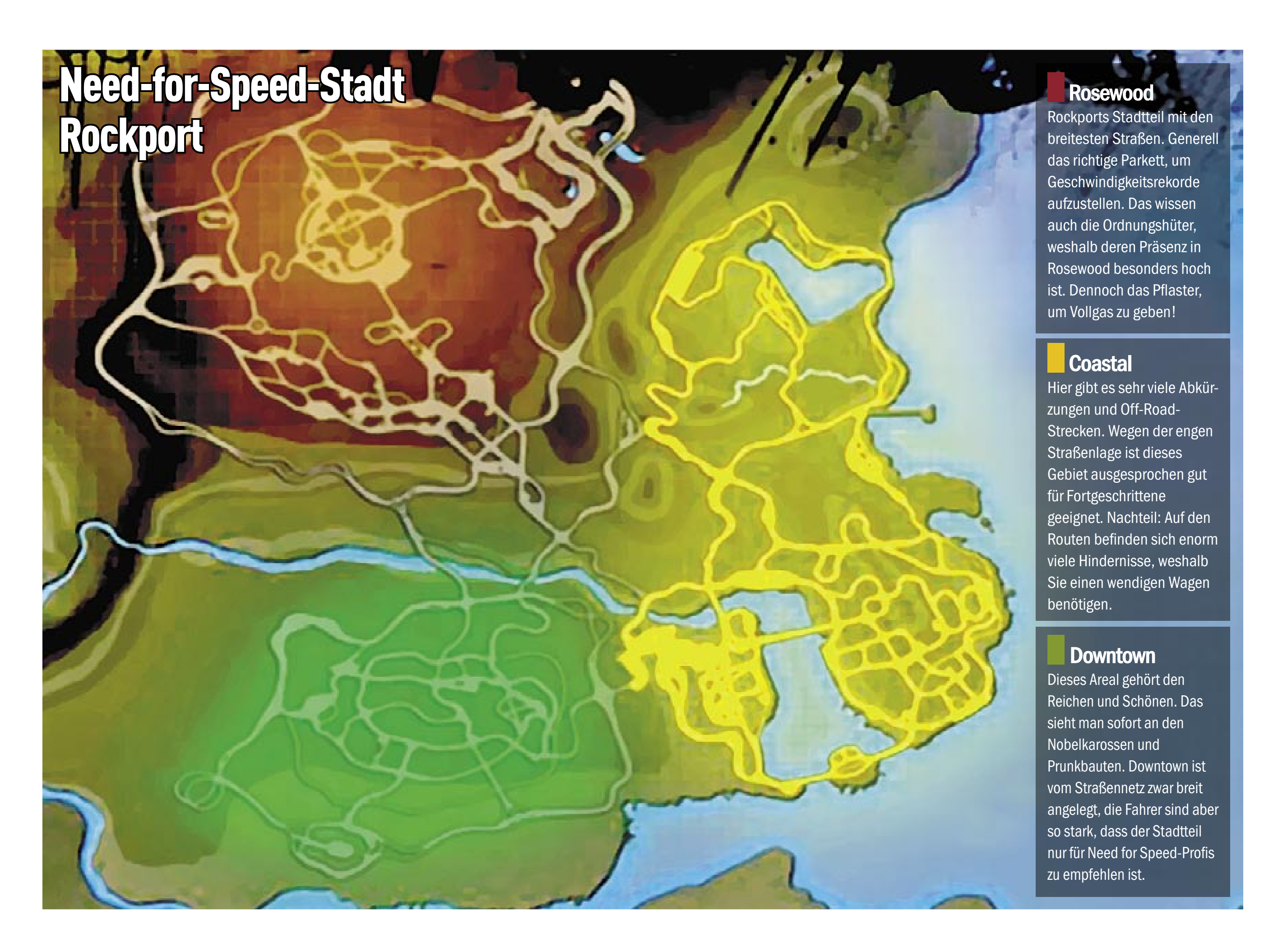
N



AUF DEM SPRUNG Bei Most Wanted lassen sich einzelne Polizeiwagen mit einer gezielten Rammattacke ausschalten. Besonders effektiv sind Rempler auf einer Rampe.



WUCHTIG Mit entsprechender Geschwindigkeit können Sie durch eine Polizeibarriere hindurchbrettern. Oft ergibt sich aber auch die Gelegenheit, links oder rechts vorbeizufahren.

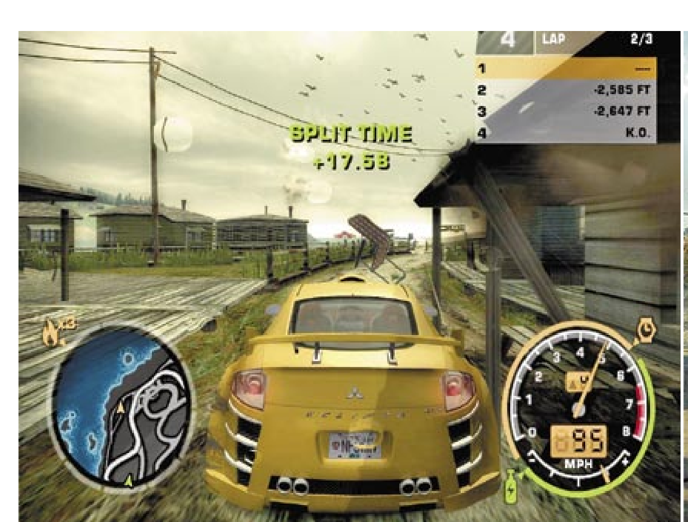


Kurven und Straßenbelag

Machen Sie sich gar nicht erst die Mühe, mit aller Gewalt auf der Straße zu bleiben. Die Art der Bodenbeschaffenheit hat keinen Einfluss auf das Tempo, sondern lediglich auf das Fahrverhalten. Wenn Sie also an eine Kurve kommen, die von sattem Grün umsäumt ist, bügeln oder schlittern Sie kurzerhand über den Rasen. Das spart wertvolle Sekunden und Ihr Wagen büßt entgegen jeder Logik keine Geschwindigkeit ein. Bei S-Kurven heizen Sie einfach geradeaus hindurch. Das macht Spaß und geht am schnellsten. Bestes Beispiel hiefür ist der ausladende Golfplatz in Rosewood. Hier können Sie nach Herzenslust durch die Botanik rutschen. Polizisten kommen mit dem glitschigen Untergrund überhaupt nicht zurecht und verlieren schnell den Anschluss. Eben Arcade pur.

Strecken-Objekte

Selbst die besten Untergrundpiloten kommen nicht drumherum, mal Absperrungen, Laternen oder Verkehrsschilder umzubretern. Solange Sie Folgendes beachten, ist das überhaupt kein Problem: Das erste oder zweite Objekt in einer Reihe kostet Sie nur wenig Geschwindigkeit. Bei jedem weiteren nacheinander umgefahrenen Hindernis erhöht sich der Tempoverlust exponentiell. Wenn Sie also mitten in eine Baumallee hineindonnern, sollten Sie zusehen, nach ein oder maximal zwei umgeknickten Stämmen wieder auf Normalkurs zu kommen. Wenn Sie das nächste Mal an diese Stelle gelangen, sind die Hindernisse übrigens wieder vorhanden. Also ist Vorsicht die Mutter der Blechkiste!



VORSICHT Bei Crashs mit einzelnen Hindernissen büßen Sie kaum Geschwindigkeit ein. Vermeiden Sie jedoch aufeinander folgende Karambolagen mit mehreren Objekten.



ABGEHÄNGT Um einen Pursuit Breaker möglichst effektiv zu nutzen, fahren Sie knapp vor den Verfolgern her. Mit ein wenig Glück können Sie mehrere Ordnungshüter ausschalten.



ÜBERFLIEGER Um sich vor dem Helikopter in Sicherheit zu bringen, fahren Sie in ein Waldstück oder einen langen Tunnel.



DAS WIRD TEUER Achten Sie darauf, dass Sie immer genügend Bargeldreserven haben, um Ihre Strafzettel bei der Polizei zu bezahlen.

Heat-Level

Dieser Indikator gibt an, wie „beliebt" Sie bei der Polizei sind. Durch Verfolgungsjagden mit vielen Ordnungshütern oder durch viele beschädigte Zivilfahrzeuge beziehungsweise Einrichtungen steigt das Interesse der Herren gewaltig an. Haben Sie Level 2 erreicht, ist es ratsam, einen anderen Wagen zu benutzen oder die aktuelle Kiste umzulackieren. Aus diesem Grund sollten Sie Ihr Geld auf keinen Fall in nur ein Auto stecken. Halten Sie stets ein paar aufgemotzte Boliden in der Hinterhand.

Tuning

Sobald Sie ein neues Teil freigespielt haben, ist dies mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet. Bauen Sie es sofort ein, um konkurrenzfähig zu bleiben. Der optische Schnickschnack verschleiert zwar Ihre Spur, auf das Fahrverhalten wirken sich die Verzierungen aber nicht aus. Deshalb: Warten Sie so lange mit der Schönheitskur für Ihren Boliden, bis sie wegen Ihres Fahndungslevels nötig wird.

Bonus-Marker

Die wertvollsten Extras befinden sich stets unter den ersten drei Markern. Nur hier gibt es den Führerschein der besiegten Karre. Da Sie im Verlauf der Untergrundkarriere hohe Gagen einstreichen, können Sie sich die Teile, die sich unter den letzten drei Markern befinden, sowieso leisten.

Pursuit Breakers

Entgegen der Angaben im Spiel brauchen Sie mit den Pursuit Breakers nicht sparsam umzugehen. Bei jeder Verfolgungsjagd stehen die Teile wieder einsatzbereit an Ort und Stelle, egal, wie viele Sie in der letzten Hatz zum Einsturz brachten. Achten Sie darauf, dass die Verfolger knapp hinter Ihnen fahren. Dann treffen Sie sicher. Merken Sie sich bestimmte Routen zwischen den Blockern, um schnell nacheinander zuschlagen zu können, bevor die Polente Verstärkung anfordern kann. Außerdem sind manche Blocker, wie zum Beispiel Tankstellen, wesentlich effektiver als andere. Benutzen Sie also die richtigen, denn damit treiben Sie das Kopfgeld am schnellsten hoch.

Verstecke

Sobald Sie die Polizei abgehängt haben, erscheint am unteren Bildschirmrand eine Leiste. Wenn die sich gefüllt hat, geben die Ordnungshüter auf. Obwohl die Anzeige in den Verstecken wesentlich schneller steigt, ist es ratsam, an Ort und Stelle stehen zu bleiben oder einfach außer Sichtweite der Straße zu fahren, wenn die letzte Patrouille den Anschluss verloren hat. Im weiteren Spielverlauf ist es zu riskant, extra in ein Versteck zu tuckern. Die Wahrscheinlichkeit, dass eine Streife Sie erneut entdeckt, ist einfach zu hoch.

Verhaftung

Falls die Cops Sie doch mal am Wickel bekommen, ist das halb so schlimm. Achten Sie nur immer darauf, genügend Kleingeld in petto zu haben. 10.000 Dollar sollten auf jeden Fall ausreichen, um die Strafe vor Ort zu begleichen und wieder auf freien Fuß zu kommen.

Alles Gute kommt von oben!

In den späteren Fahndungslevels trumpfen die Wachleute mit ihrem Hubschrauber auf. Solange dieser Ihr Alter Ego in Sichtweite hat, reißt die Verstärkung der Streifen nicht ab. Verstecken Sie sich in einem Tunnel oder Waldstück und warten Sie, bis er aufgibt. Der Helikopter hat nur begrenzt Benzin. (ow)



RÜCKSICHTSLOS Um einen Streifenwagen von der Spur abzubringen, fahren Sie ihm seitlich ins Heck. Jetzt können Sie entkommen.



ENTWISCHT Verstecken Sie sich am Ende einer Verfolgungsjagd im nächsten Unterschlupf. Wenn dieser zu weit entfernt ist, halten Sie sich fernab der Straßen.

Spieletuning

Need for Speed Most Wanted

Damit Ihre Blechkarossen nicht im Schneckentempo über die Piste schleichen, brauchen Sie viel CPU- und Grafikkarten-Power.

TUNING-TIPPS

Um Need for Speed Most Wanted in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3.000 MHz
- ☐ 1.024 MByte
- ☐ Geforce 6800 GT/Radeon X850 Pro

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6200/FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Als Bildschirmauflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Optionen „World Level of Detail", „Road Reflection Detail" und „Shadow Detail" auf den Minimalwert stellen
- ☐ Bei „Car Geometry Detail" und „Car Reflection Detail" den Wert „Low" anwählen
- ☐ Die „Car Reflection Update Rate" auf den Minimalwert einstellen
- ☐ Den Regen und den Over-Bright-Effekt deaktivieren

Mit 2.500 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9800 XT sollten Sie:

- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ „Road Reflection Detail" auf ein Minimum reduzieren
- ☐ Die Schattendetails um eine Stufe herunterregeln
- ☐ Die Option „Car Geometry Detail" auf „High" stellen
- ☐ Unter „Car Reflection Detail" den Wert „Low" anwählen
- ☐ Die anderen Optionen aktivieren beziehungsweise die höchstmögliche Einstellung auswählen



SEHENSWERT Objekte am Pistenrand spiegeln sich auf dem Autolack, die Karosse reflektiert das Licht. Der Überstrahleffekt, die Regentropfen auf der Windschutzscheibe und die Gischt sorgen für eine realistische Optik.



SCHLICHT Die Fahrzeugschatten sind simpel, Lichtreflexionen und Objektspiegelungen auf den detailarmen Fahrzeugen sucht man vergebens. Ohne Überstrahleffekt und Regen wirkt der Rennbetrieb wenig realistisch.

Das Grafikmenü von Need for Speed Most Wanted

1 Auflösung: Wer mit einer schwachen Grafikkarte spielt, sollte die Auflösung für eine bessere Performance auf 800x600 reduzieren.

2 World Level of Detail: Je mehr Details die Objekte rund um die Rennstrecke haben, desto mehr Geometrie muss die CPU berechnen. Ab 2.500 MHz oder höher können Sie hier die höchste Stufe wählen.

3 Road Reflection Detail: Lichtspiegelungen und Objektreflexionen auf der Piste kosten Grafikleistung. Für die höchste Detailstufe sind erst Geforce 6800 GT/Radeon X850 XT ausreichend leistungsstark.

4 Shadow Detail: Leistungsschwache Grafik-Hardware (Geforce FX 5200 Ultra/6200) ist mit der Darstellung der detaillierten Fahrzeug- und Objektschatten überfordert, daher sollten Sie diese ausschalten.

5 Car Geometry Detail/Car Reflection Detail: Unterhalb 2.000 MHz stellen Sie die Fahrzeug-Geometrie auf den Minimalwert. Für detaillierte Licht- und Objektspiegelungen benötigen Sie eine schnelle Grafikkarte.

6 Car Reflection Update Date: Je öfter die Reflektionen auf Ihrem Auto neu gerendert werden, desto mehr ackert Ihr 3D-Beschleuniger.

7 Rain/Over Bright: Regentropfen auf der Windschutzscheibe sowie den Überstrahleffekt können Sie sich ab einer Radeon 9800 Pro gönnen.



X3: Reunion

X3: Reunion ist ein ziemlich harter Brocken. Damit Sie keine Odyssee im Weltraum erleben, verraten wir Ihnen, wie Sie am einfachsten im X-Universum Fuß fassen.

Grundlegendes

Der Schwierigkeitsgrad im Storymodus

Für die Story stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Die Unterschiede liegen lediglich in der Startausrüstung, das Können der Gegner ist auf jeder Stufe gleich. Wir empfehlen unbedingt den Level „Schnellstart“. Hier weist Ihr Konto bereits ein Guthaben von 100.000 Credits auf. Außerdem erhalten Sie neben dem gut ausgerüsteten M4-Jäger Argon Buster auch noch einen Argon Merkur geschenkt. Dabei handelt es sich um einen Frachter mit einer Ladekapazität von 3.000 Einheiten. Beim Schwierigkeitsgrad „Normal“ beginnen Sie lediglich mit dem Buster und 5.000 Credits in der Tasche. Wagen Sie sich gar an den Modus „X-Treme“ heran, sind Sie arm wie eine Kirchenmaus: Müde 450 Credits führt Ihr Sparbuch.

Alternative Startszenarien

Wer auf die Story verzichten möchte, kann auch als namenloser Argone, Borone, Split, Paranid, Teladi oder sogar als frommer Goner oder mysteriöser Khaak loslegen. Das Spiel beginnt dann in den jeweiligen Heimatgebieten (Ausnahme Khaak), als Schiff bekommt man einen der Situation angemessenen Untersatz plus eine Hand voll Credits. Allerdings sollten sich nur erfahrene **X**-Spieler an diese Modi heranwagen, da man sich schon extrem gut im Spiel auskennen und viele Tricks und Kniffe beherrschen muss, um auf einen grünen Zweig zu kommen. Kleiner Tipp für die erste Million: Kapern Sie ein paar der herrenlosen Schiffe, die wir im Extrakasten auf der nächsten Seite aufgeführt haben. So ist der Start ins Spiel nicht ganz so hart und die erste Gewinn bringende Fabrik schnell aufgestellt.

Steuertipps

In **X3** reagiert nicht nur Ihr Schiff auf die Maus, es lassen sich damit auch alle Menüs bedienen. Durch einen Rechtsklick aktivieren Sie den Cursor, die Instrumente rufen Sie anhand der Symbolleiste am rechten Bildschirmrand auf (kleiner Pfeil unten rechts). Wenn es schnell gehen soll, etwa bei einem Gefecht, entpuppt sich die Maus allerdings als zu langsam, zumal sich die Sensitivität nicht einstellen lässt. Schneller geht es mit den entsprechenden Tastaturkürzeln, die eins zu eins vom Vorgänger übernommen wurden. In der nachstehenden Tabelle verraten wir die wichtigsten Kommandos, die Sie sich unbedingt einprägen sollten:

Taste	Funktion
J	Zeitbeschleunigung (SINZA)
Shift + J	Sprungantrieb aktivieren
T	Ziel im Fadenkreuz erfassen
Shift + T	Nächsten Feind anvisieren
C	Anvisiertes Ziel anfunken/ Kommandokonsole bei eigenen Schiffen aufrufen
I	Informationen zum anvisierten Ziel anzeigen
.	Sektorkarte
,	Galaxiekarte
F1	Geschütztürme durchschalten
R	Besitztümer anzeigen
F5	Monitor oben links deaktivieren (verbessert die Performance)
Z	Informationen über das eigene Raumschiff
U	Autopilot aktivieren/deaktivieren (dockt auch an der Station für Sie an)

Darüber hinaus empfehlen wir, die Zeitbeschleunigung (SINZA-Faktor) von 6 auf 10 zu erhöhen. Auf diese Weise durchqueren Sie die Sektoren erheblich rascher. Drücken Sie dazu die „Esc“-Taste und wählen Sie den Unterpunkt „Spiel“. Dort stellen Sie den SINZA-Faktor auf 10 und drücken anschließend „Enter“.

Wichtige X-pertentipps für Neueinsteiger

Die Kampfsoftware MK2 verfügt über ein „intelligentes“ Fadenkreuz, bei dem Sie Ihre Gegner nicht mehr punktgenau anvisieren, sondern lediglich grob in deren Richtung halten. Hat die Software den Gegner erfasst, was je nach Geschwindigkeit und Manöver Ihres Widersachers unterschiedlich lange dauert, blinkt das Fadenkreuz – jetzt ist so gut wie jeder Schuss ein Treffer. Mit der Taste „K“ schalten Sie durch die verschiedenen Modi des Fadenkreuzes.

Im Goner-Tempel im System Wolkenbasis SW (Position 1,6 auf der Sektorkarte) bekommen Sie drei wichtige Ausrüstungsgegenstände:

- Einen Sprungantrieb für 100.000 Credits, den man allerdings auch zum gleichen Preis im Terracorp-Hauptquartier in der „Heimat des Lichts“ (2,5) kaufen kann. Um den Sprungantrieb zu benutzen, drücken Sie die Tastenkombination „Shift + J“, anschließend wählen Sie auf der Galaxiekarte den Sektor und das Sprungtor, durch das Sie den Sektor betreten wollen. Jeder Sprung braucht eine bestimmte Zahl an Energiezellen pro übersprungenem Sektor, welche sich im Frachtraum des Schiffs befinden müssen. Ohne Energiezellen können Sie nicht springen, ein kleiner Vorrat sollte sich daher immer im Frachtraum befinden.
- Einen Transporter, mit dem Sie Waren, Waffen, Ausrüstungsgegenstände oder sich selbst von einem Schiff in ein anderes teleportieren können. Der Teleporter funktioniert bis zu einer Entfernung von fünf Kilometern, beide Schiffe müssen zudem Ihnen gehören, das Kapern anderer Raumschiffe ist damit ausgeschlossen.
- Bergungsversicherungen zu je 500 Credits das Stück. Pro Versicherung können Sie außerhalb von Stationen ein Mal speichern – es lohnt sich, immer eine Hand voll dabei zu haben, um beispielsweise mitten in einer Story-Mission speichern zu können.



UNKONTROLLIERBAR Wenn Sie zu viele verschiedene Fabriken zu einem Komplex verbinden, verlieren Sie schnell den Überblick über Ressourcen und Rentabilität.



FABRIK-ÜBERSICHT Einen schnellen Überblick über alle Ihre Fabriken bekommen Sie standardmäßig über die Taste „R“

X

So benutzen X-Perten die komplexe Sektoransicht

Im Weltraum gibt es kein oben oder unten – ein Umstand, der auch in X3: Reunion eine große Rolle spielt.

DRAUFSICHT

SEITENANSICHT

TIEFE Wenn man in der Sektorkarte die Taste „Einfg" drückt, sieht man die Seitenansicht.

VOGELPERSPEKTIVE Wer die Taste „." drückt, bekommt eine Kartenansicht des Sektors „von oben" präsentiert.

Ein sicherer Umgang mit der Sektoransicht wird im späteren Spielverlauf von **X3: Reunion** immer wichtiger. Beispielsweise, um herrenlose Schiffe zu finden (siehe Liste rechts) oder Fabriken an einer bestimmten Stelle im Sektor zu errichten und zu einer Fabrikanlage zusammenzuschließen. Standardmäßig ruft man die Sektorkarte mit der Taste „." auf und schaut von oben auf den jeweiligen Sektor, in dem man sich befindet. Tipp: Wenn Sie in der Besitztümerübersicht (Taste „r") eines ihrer Schiffe oder eine Fabrik auswählen und dann „." drücken, wird die Karte des Sektors aufgerufen, in der sich das jeweilige Objekt gerade befindet.

Allerdings sehen Sie in der Standardansicht nicht die Höhenunterschiede zwischen den einzelnen Objekten im Weltraum. Dazu drücken Sie die Taste „Einfg" und wechseln so in die Seitenansicht der Sektorkarte. Normalerweise spielt das keine Rolle, doch beim Bau von Produktionsanlagen mit mehreren Fabriken ist es wichtig, wie die einzelnen Gebäude im dreidimensionalen Raum angeordnet sind. Sonst kann es schnell passieren, dass sich ungünstig positionierte Fabriken nicht mit Röhren an die Produktionsanlage anschließen lassen. Tipp: Speichern Sie daher vor der Platzierung einer Fabrik immer ab, um im Notfall den Standort korrigieren zu können. Mit den Tasten „Pos1" und „Ende" können Sie in der Sektoransicht raus- und reinzoomen. Fabriken lassen sich übrigens über die Pfeiltasten auf dem Nummernblock einfacher und genauer drehen und verschieben als mit der Maus. Wer seine Fabrik milimetergenau aufbauen möchte, fliegt am besten in die ungefähre Nähe der Wunschposition und kann dort den Vorgang visuell überwachen – es wird nämlich ein Hologramm eingeblendet, während man die Anlage positioniert.

Um die Positionsangaben der herrenlosen Schiffe im Kasten rechts entschlüsseln zu können, benötigen Sie unsere Sektorkarte auf Seite 158. Alle Sektoren in **X3** sind dort gleichmäßig angeordnet, wobei der Sektor „Königstal" oben links die Positionsnummer 1,1 hat, da er der erste Bereich auf der X- und Z-Achse ist. Wenn Sie nun beispielsweise den Teladi Harrier im System Stahlkammer (1, 15) kapern wollen, finden Sie diesen Sektor in der obersten Reihe auf der rechten Seite der Karte. Befinden Sie sich im System, werden die X-, Y- und Z-Achsen permanent unten rechts auf der Sektorkarte eingeblendet, sobald man mit „." die Sektorkarte aufruft. Der erste Wert ist die X-Achse, Y-Achse steht an zweiter Stelle und die Z-Achse ist der unterste Wert. Um zu dem Harrier zu gelangen, welcher auf Position -25, -10 und -14 wartet, müssen Sie demnach in den unteren linken Bereich des Sektors Stahlkammer fliegen.

Standorte herrenloser Schiffe

In **X3** treiben viele herrenlose Schiffe im Weltraum, die Sie ohne jeden Schusswechsel übernehmen können. Sie fliegen dazu dicht an das jeweilige Schiff heran, verlassen Ihren Flieger über die Tastenkombination „Shift+ E" und visieren dann das andere Schiff an. Anschließend drücken Sie „I" und wählen „Übernehmen" aus – wenn das nicht klappt, sind Sie noch zu weit weg und müssen etwas näher heran.

Vorsicht: Der Raumanzug hat keinerlei Schilde – wer aus Versehen gegen eine Bordwand knallt, bezahlt den kleinen Rempler mit dem Leben. Nach erfolgreicher Übernahme steht es Ihnen frei, zu Ihrem alten Schiff zurückzukehren und mit „Shift + E" wieder im Pilotensessel Platz zu nehmen oder gleich ins neue Schiff einzusteigen – wir wünschen schon mal viel Spaß mit Ihrem neuen Schiff!

Tukan (Teladi Personentransporter / TP)
Menelaus' Grenze (1, 4) bei 43, -7, 35

Leguan (Split Personentransporter / TP)
Familie Whi (1, 7) bei 0, 0, 40

Harrier (Teladi M5)
Stahlkammer (1, 15) bei -25, -10, -14

Falke (Teladi M3)
Unbekannter Sektor (1, 17) bei -20, 3, 2

Bussard (Teladi M4)
Familie Tkr (4, 15) bei -35, -7, -10

Buster (Argonen M4)
Akeelas Leuchtfeuer (7, 9) bei 30, -10, -30

Buster (Argonen M4)
Schatzkammer (7, 15) bei 0, 50, 0

Skorpion (Split M4)
Xenon Sektor 101 (8, 6) bei 0, 0, 80

Mamba (Split M3)
LooManckStrat's Vermächtnis (11, 10) bei -17, 0, 0

Nova (Argonen M3)
Unbekannter Sektor (15, 19) bei -12, 1, -19

Mako (Boronen M4)
Tiefen der Stille (14, 1) bei 1, -3, 38

Perikles (Paraniden M4)
Unbekannter Sektor (16, 8) bei -10, 10, 10

Was die wenigsten wissen: Wenn Sie mit anderen Stationen handeln oder Waren hin- und herschieben, brauchen Sie dazu nicht permanent auf die Pfeiltasten zu drücken, bis die Menge ausgewählt ist, die Sie transferieren wollen. Tippen Sie einfach nur die gewünschte Zahl ein.

Geld verdienen leicht gemacht

Die ersten Schritte als Händler

Eine eigene Fabrik bildet das Fundament für eine erfolgreiche Karriere als Händler. Allerdings hat sich seit **X2** einiges geändert. Sonnenkraftwerke schlagen in **X3** mit happigen vier Millionen zu Buche und werfen lange nicht mehr den enormen Gewinn wie im Vorgänger ab. Deswegen sollten Sie sich nach einer Alternative umschauen und anderweitig zu Geld kommen.

1. Das Startkapital für eine Fabrik verdienen Sie schnell und unkompliziert, wenn Sie ein paar der herrenlosen Schiffe kapern (siehe Extrakasten oben rechts) und in der Schiffswerft in Argon Prime (2,4) verkaufen. Die beiden Personentransporter Tukan und Leguan in der Liste reichen schon für eine erste kräftige Finanzspritze aus. So kommen Sie binnen kürzester Zeit auf über eine Million Credits, mit denen Sie sich locker eine Weizenfabrik plus einen zweiten Frachter leisten können (wenn Sie das Spiel im Schwierigkeitsgrad „Schnellstart" beginnen, verfügen Sie bereits über einen Merkur-Frachter). Erledigen Sie aber vorher die erste Story-Mission. Denn sobald Sie in den Sektor „Heimat des Lichts" springen, beginnt der erste Auftrag: eine Kampfpatrouille, die kaum mit einem Frachter zu bewältigen ist.

2. Sobald Sie das Geld zusammenhaben, kontaktieren Sie den Kapitän des riesigen „Mammut"-Transporters in Argon Prime und nehmen seine Dienste in Anspruch. Schicken Sie ihn zur Schiffswert im gleichen Sektor und kaufen Sie das Agrarzentrum M, nachdem das Schiff an der Station angedockt hat. Das Agrarzentrum platzieren Sie mittig in Argon Prime und transferieren als Startkapital 100.000 Credits.

3. Wenn Sie noch keinen zweiten Frachter gekauft haben, tun Sie das jetzt bei der Schiffswerft in Argon Prime – ein einfacher Merkur in der Ausführung M oder S reicht völlig aus. Allerdings sollten Sie ein paar Credits in das Triebwerks-Tuning stecken und die Komponenten Handels-Software MK2, Handels-Computer-Erweiterung und Navigations-Software MK1 kaufen. Anschließend weisen Sie Ihr neues Agrarzentrum beiden Frachtern als Basis zu. Einen schicken Sie mit dem Befehl „Kaufe Ware zum besten Preis" auf permanente Energiezellen-Einkaufstour, der andere Frachter bekommt den Befehl „Verkaufe Ware zum besten Preis" und verhökert automatisch Ihren hergestellten Weizen.

4. Die Parameter Ihrer Farbik stellen Sie so ein: Verkaufspreis delexianischer Weizen = 30 Credits, Einkaufspreis Energiezellen = 13 Credits, maximale Sprünge = 3 (damit decken Sie den kompletten argonischen Startbereich ab) und Sie schalten noch aus, dass andere Völker bei Ihnen kaufen dürfen. Um Feinde brauchen Sie sich in diesem Gebiet des Universums keine Sorgen zu machen. Die argonische Flotte ist sehr präsent und schützt Sie.

5. Um den Geldfluss zu beschleunigen, erweitern Sie den Komplex beizeiten mittels Verbindungsmodulen um ein zweites Agrarzentrum, eine Ranch sowie eine Cahoona-Presse. Kaufen Sie zusätzlich zwei Merkur-Transporter und erteilen Sie beiden den Befehl „Verkaufe Ware zum besten Preis", wobei einer die neu produzierten Cahoona-Fleischblöcke und der andere noch zusätzlich Weizen an den Mann bringen soll. Argnufleisch können Sie nicht handeln, die Fabrik dient nur zur Versorgung Ihrer Cahoona-Presse. Den Preis für die Fleischblöcke kann man bei 72 Credits belassen.

6. Lassen Sie den Rechner über Nacht mit Zeitbeschleunigung laufen, wenn Sie schnell an viel Geld für neue Investitionen kommen wollen (siehe dazu auch Extrakasten rechts). Doch Vorsicht: Trotz der hohen Militärpräsenz in den argonischen Sektoren kann es passieren, dass einer Ihrer Frachter von Piraten oder Khaak abgeschossen wird.

7. Weitere gute Standorte für Fabriken:
- Eine BoFu-Fabrik in Königstal (1,1) ist aufgrund der vier BoGas-Fabriken sinnvoll. Sonnenkraftwerke für die Energieversorgung sind in ausreichender Menge nur zwei Sprünge entfernt.
- Boronen lieben delexianischen Weizen und nutzen ihn als Sekundär-Ressource in Planktonfarmen und Stott-Mischereien, können diesen aber selbst nicht anbauen. Ein Agrarzentrum im Sektor Königinhügel (1,3) kann die Fabriken in diesem und in den beiden benachbarten Sektoren ohne jegliche Konkurrenz beliefern.
- Die Teladi stehen ihrerseits auf boronisches BoGas, welches in Gewächsstationen und Traumfabriken als Sekundär-Ressource benötigt wird. Auch beliebt: boronische Stott-Gewürze in Sonnenblumenöl-Raffinerien und Glückspalästen. Stellen Sie daher eine BoGas-Fabrik im Teladi-Sektor Profitloch (2,5) auf und verbinden Sie diese mit einer boronischen Stott-Mischerei sowie einer Planktonfarm (zur Versorgung der Stott-Mischerei) zu einem Produktionskomplex. Die einzige notwendige Ressource für diese Anlage sind Energiezellen, die es dank der vier Sonnenkraftwerke in diesem System zuhauf gibt.
- Argonische Cahoona-Pressen verwenden Stott-Gewürze als Sekundär-Ressourcen, Agrarzentren kaufen BoGas und Ranches veredeln das Argnu-Fleisch mit Plankton. Kaufen Sie daher in der boronischen Schiffswerft in Königstal eine BoGas- und zwei Plankton-Fabriken sowie eine Stott-Mischerei und stellen Sie diese in Argon Prime auf, um den kompletten argonischen Bereich damit zu beliefern. Eine Planktonfarm sollte dabei aber nur die Stott-Mischerei beliefern.

Pirat

Eine sehr gute Alternative zum Händler stellt eine vorübergehende Piraten-Laufbahn dar. Dabei kapern Sie Schiffe, die Sie anschließend für hoffentlich viel Geld verkaufen.

1. Der Argon Buster reicht für diesen Job völlig aus. Konfigurieren Sie aber vorher die Waffenbänke so, dass diese auf Knopfdruck nur noch einen Laser abfeuern. Dadurch verhindern Sie, einen angeschlagenen Frachter womöglich aus Versehen zu vernichten.

2. Steuern Sie den Sektor„Split Feuer" an. Ein perfekter Ort für Überfälle, da nicht mit Militärpräsenz zu rechnen ist. Halten Sie sich lediglich von den Piraten fern.

3. Feuern Sie solange auf Ihr Opfer, bis sich der Kapitän per Funk ergibt. Einige wollen aber partout nicht aufgeben und lassen sich lieber zerstören. Faustregel: Wer bei 50 Prozent Hüllenschaden noch nicht aufgegeben hat, rückt mit großer Wahrscheinlichkeit sein Schiff nicht raus.

4. Kaum ist der Kapitän von Bord gegangen, fliegen Sie dicht an den herrenlosen Frachter heran, steigen aus und übernehmen ihn im Raumanzug. (bb/dg)

Geld und Ansehen im Schlaf

Ehrliche X3-Spieler überspringen diesen Kasten: Wir erklären, wie Sie Geld verdienen und Ihr Ansehen verbessern – ohne den Finger zu rühren.


EINFACHER TRICK Beschweren Sie die Leertaste mit einem beliebigen Gegenstand.

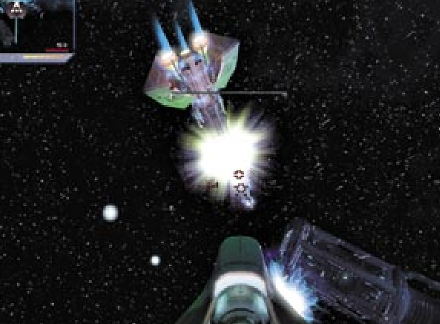
Schon in **X2: Die Bedrohung** ein beliebter Cheat: Mit seinem Raumschiff an einen sicheren Ort fliegen, die Zeitbeschleunigung aktivieren, den Rechner die ganze Nacht laufen lassen und am nächsten Morgen haben die eigenen Fabriken so viel Geld erwirtschaftet, dass man ein hübsches Sümmchen auf dem Konto hatte. Zwar bestrafte **X2** dieses Vorgehen mit einem Verlust an Ansehen, was aber für das Spiel selbst völlig unbedeutend war. Anders **X3**: Ihr Titel bestimmt nun darüber, welche Fabriken, Schiffe und Ausrüstungsgegenstände Sie von den einzelnen Völkern kaufen können. So kassieren Sie mit dem Zeitbeschleunigungstrick zwar immer noch jede Menge Kohle über Nacht, können sich aber unter Umständen nichts mehr davon kaufen, weil Ihr Ansehen und Ihr Titel nicht hoch genug sind.

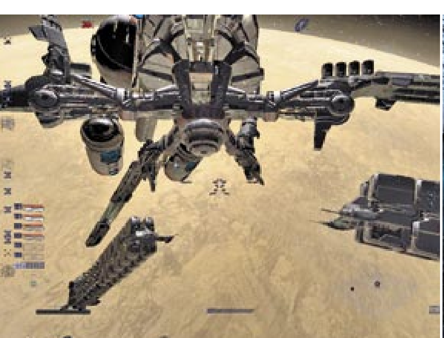
Die Lösung ist banal: Legen Sie die Taste für die Zeitbeschleunigung auf die Leertaste um und beschweren Sie diese mit einem beliebigen Gegenstand, sodass permanent Kontakt herrscht (Bild). So umgehen Sie die Maus- und Tastaturabfrage des Spiels und gaukeln dem Programm Ihre Anwesenheit vor. Dadurch verlieren Sie in der Zeitbeschleunigung nicht an Ansehen, im Gegenteil: Durch den steten Handel Ihrer Fabriken und Händler steigt es bei den Vökern, in denen Ihre Produktionsanlagen platziert sind.

Tipp: Der ideale Sektor für diese Aktion ist Akeelas Leuchtfeuer. Fliegen Sie in das System und außer Reichweite anderer Schiffe, um Scans durch die Polizei zu verhindern, die Sie aus der Zeitbeschleunigung werfen.

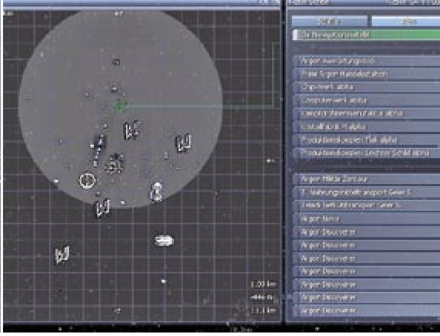
GEFÄHRLICH Um herrenlose Schiffe zu kapern, müssen Sie im Raumanzug aus Ihrem Jäger aussteigen.


SAMMELTRIEB Das Treibgut zerstörter Schiffe können Sie nur einsammeln, wenn Ihre Schilde unten sind.

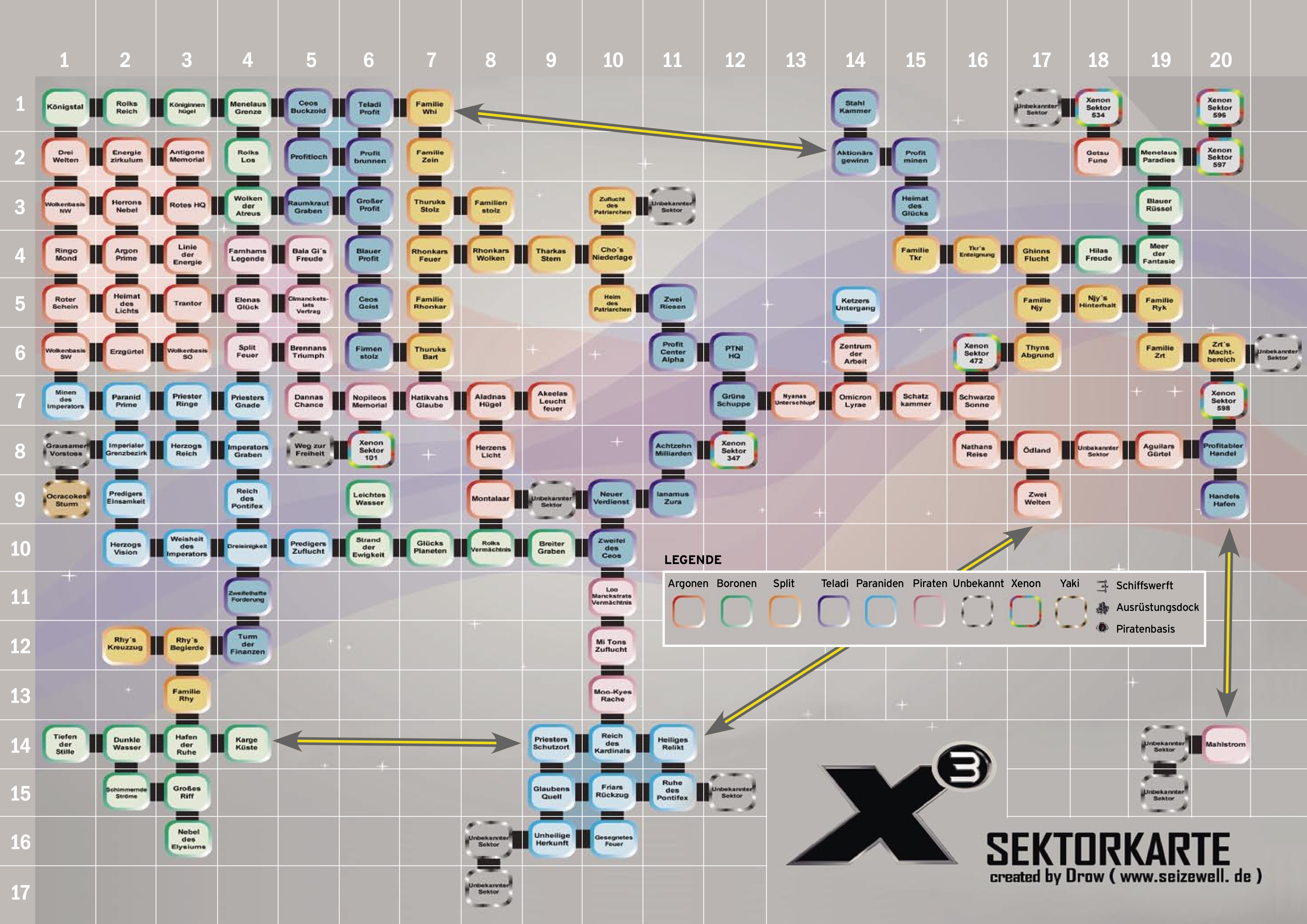

ZIELCOMPUTER Mit der Kampfsoftware MK2 werden Dogfights zum Kinderspiel. Unbedingt kaufen!


SPEICHERPUNKTE Ohne Bergungsversicherung können Sie nur in Stationen abspeichern.


RIESIG Superfrachter haben enorme Ladekapazitäten, sind aber auch sehr langsam und schwerfällig.


EINBLICK Satelliten haben einen kleinen Sichtradius, aber man kann über sie mit allen Stationen im System handeln.




SEKTORKARTE
created by Drow (www.seizewell. de)
LEGENDE
Argonen
Boronen
Split
Teladi
Paraniden
Piraten
Unbekannt
Xenon
Yaki
Schiffswerft
Ausrüstungsdock
Piratenbasis
Königstal
Rolks Reich
Königinnen hügel
Menelaus Grenze
Ceos Buckzoid
Teladi Profit
Familie Whi
Stahl Kammer
Unbekannter Sektor
Xenon Sektor 534
Xenon Sektor 596
Drei Welten
Energie zirkulum
Antigone Memorial
Rolks Los
Profitloch
Profit brunnen
Familie Zein
Aktionärs gewinn
Profit minen
Getsu Fune
Menelaus Paradies
Xenon Sektor 597
Wolkenbasis NW
Herrons Nebel
Rotes HQ
Wolken der Atreus
Raumkraut Graben
Großer Profit
Thuruks Stolz
Familien stolz
Zuflucht des Patriarchen
Unbekannter Sektor
Heimat des Glücks
Blauer Rüssel
Ringo Mond
Argon Prime
Linie der Energie
Farnhams Legende
Bala Gi´s Freude
Blauer Profit
Rhonkars Feuer
Rhonkars Wolken
Tharkas Stern
Cho´s Niederlage
Familie Tkr
Tkr´s Enteignung
Ghinns Flucht
Hilas Freude
Meer der Fantasie
Roter Schein
Heimat des Lichts
Trantor
Elenas Glück
Olmanckets-lats Vertrag
Ceos Geist
Familie Rhonkar
Heim des Patriarchen
Zwei Riesen
Ketzers Untergang
Familie Njy
Njy´s Hinterhalt
Familie Ryk
Wolkenbasis SW
Erzgürtel
Wolkenbasis SO
Split Feuer
Brennans Triumph
Firmen stolz
Thuruks Bart
Profit Center Alpha
PTNI HQ
Zentrum der Arbeit
Xenon Sektor 472
Thyns Abgrund
Familie Zrt
Zrt´s Macht-bereich
Unbekannter Sektor
Minen des Imperators
Paranid Prime
Priester Ringe
Priesters Gnade
Dannas Chance
Nopileos Memorial
Hatikvahs Glaube
Aladnas Hügel
Akeelas Leucht feuer
Grüne Schuppe
Nyanas Unterschlupf
Omicron Lyrae
Schatz kammer
Schwarze Sonne
Xenon Sektor 598
Grausamer Vorstoss
Imperialer Grenzbezirk
Herzogs Reich
Imperators Graben
Weg zur Freiheit
Xenon Sektor 101
Herzens Licht
Achtzehn Milliarden
Xenon Sektor 347
Nathans Reise
Ödland
Unbekannter Sektor
Aguilars Gürtel
Profitabler Handel
Ocracokes Sturm
Predigers Einsamkeit
Reich des Pontifex
Leichtes Wasser
Montalaar
Unbekannter Sektor
Neuer Verdienst
Ianamus Zura
Zwei Welten
Handels Hafen
Herzogs Vision
Weisheit des Imperators
Dreieinigkeit
Predigers Zuflucht
Strand der Ewigkeit
Glücks Planeten
Rolks Vermächtnis
Breiter Graben
Zweifel des Ceos
Zweifelhafte Forderung
Loo Mancktrats Vermächtnis
Rhy´s Kreuzzug
Rhy´s Begierde
Turm der Finanzen
Mi Tons Zuflucht
Familie Rhy
Moo-Kyes Rache
Tiefen der Stille
Dunkle Wasser
Hafen der Ruhe
Karge Küste
Priesters Schutzort
Reich des Kardinals
Heiliges Relikt
Unbekannter Sektor
Mahlstrom
Schimmernde Ströme
Großes Riff
Glaubens Quell
Friars Rückzug
Ruhe des Pontifex
Unbekannter Sektor
Unbekannter Sektor
Nebel des Elysiums
Unbekannter Sektor
Unheilige Herkunft
Gesegnetes Feuer
Unbekannter Sektor
X3

The Movies

B-Movie oder Blockbuster? Star oder Sternchen? Das liegt in Ihren Händen: In The Movies begleiten Sie ein Filmstudio von den Anfängen bis an die Spitze der Filmindustrie. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Oscar-reife Kunstwerke auf die Leinwand bringen und Ihr Personal bei Laune halten.

Der Weg zum Ruhm: Die ersten Jahre

Studio-Eröffnung

1. Ihr Kapitalköfferchen enthält schlanke 150.000 Dollar, damit sollen Sie Ihre ersten Produktionen bestreiten. Schauen wir doch mal, was Sie alles so brauchen, um überhaupt Filme drehen zu können. Sie benötigen auf jeden Fall:

Ausstattung:
- **A** Schauspielschule
- **B** Crew-Einrichtung
- **C** Castingbüro
- **D** Produktionsbüro
- **E** Drehbuchbüro
- **F** Filmset

2. Für ein effektives Filmstudio ist es unerlässlich, die verschiedenen Gebäude strategisch günstig anzulegen, damit die Schauspieler, die Crew und der Regisseur möglichst schnell vom Castingbüro an die Sets gelangen. Planen Sie auch gleich Wohnbereiche für Ihre Stars ein, die Sie später mit Trailern, Ruhe- und Erholungszonen sowie Freizeiteinrichtungen ausstatten. Die Wohnbereiche brauchen nicht in der Nähe der Sets angesiedelt zu sein, da die jeweiligen Film-Mitarbeiter immer vom Castingbüro aus zum Drehort marschieren. Versuchen Sie gleich von Anfang an, thematisch unterteilte Set-Bereiche anzulegen. Denken Sie daran, dass im Laufe des Spiels neue Sets freigeschaltet werden. Es wäre dann schlecht, wenn beispielsweise ein frisch konstruiertes Western-Set ewig weit weg von anderen Western-Bauten liegt. Falls bei der Planung doch mal was schief geht: Nur keine Panik! Wählen Sie einfach einen Handwerker aus und bewegen Sie ihn über ein gewünschtes Set oder Gebäude. Sie haben nun die Möglichkeit, das Gebäude zu versetzen oder auch zu zerstören. So schaffen Sie sich auch unattraktiv gewordene Sets vom Hals und damit Platz für neue Bauten.

Wie bleibt mein Studiopark attraktiv?

1. Sorgen Sie zu Beginn Ihrer Karriere für eine ausreichende Sanitäreinrichtung, einen Snack-Wagen und ein paar Verschönerungsobjekte in der Nähe der Drehorte. Überprüfen Sie einfach mithilfe der Studio-Attraktivitätsanzeige („L"-Taste), wo es kritische Bereiche gibt. Rot gepunktete Flächen deuten darauf hin, dass hier etwas nicht stimmt. Beispielsweise sorgen lieblos in der Landschaft aufgestellte Toiletten für miese Noten – umpflanzen Sie die stillen Örtchen mit Grünzeug und Blumenbeeten, schon sind auch solche Plätze ansehnlich und tragen zur Attraktivität bei.

2. Seien Sie kreativ und nutzen Sie die verschiedenen Pflanzen und sonstigen Objekte wie Autos und Laternen. Je abwechslungsreicher Sie Ihre Anlagen gestalten, umso besser. Wenn Sie Ihr Studio-Prestige fleißig steigern, bewerben sich erfahrenere und bekanntere Schauspieler oder Regisseure bei Ihnen. Außerdem schalten Sie damit auch neue Technologien und Sets frei.

Wie viele Arbeitskräfte benötige ich?

Ihre Sets und Gebäude benötigen regelmäßige Instandhaltung, Müll will entsorgt sein und die Grünanlagen rufen nach intensiver Pflege. Zu Beginn des Spiels genügen vier bis fünf Handwerker und zwei bis drei Hausmeister. Für die ersten Streifen reichen vier Crew-Mitglieder aus, da Sie in den Anfängen zunächst jeweils nur eine Zweier-Crew pro Dreh benötigen. Mithilfe der Review-Funktion in Ihrem Produktionsbüro können Sie jederzeit den Zustand Ihres Studios überprüfen. Dort sehen Sie, ob es mit der Sanitär- und Müllsituation noch stimmt. Auch ein Rechtsklick auf die Versorgungsgebäude wie Restaurants oder Toiletten zeigt Ihnen dank eines Infobalkens, ob die Versorgung noch ausreicht oder Aufrüstung angesagt ist.

Drehbücher

1. Für den Anfang reicht das einfache Drehbuchbüro. Stellen Sie drei Autoren ein und achten Sie immer darauf, welche Film-Genres gerade gefragt sind (Anzeige im Drehbuchbüro beachten). Lassen Sie die Autoren auf Teufel komm raus arbeiten. Wenn Sie gerade einen Film abdrehen, verkaufen Sie einfach nebenbei bereits fertig gestellte Drehbücher (Sie benötigen dafür das Gebäude Star- und Drehbuchverkauf).

2. Je mehr die Autoren schreiben, um so schneller steigen deren Erfahrungsbalken, was sich auf die Qualität der Skripte und damit der Filme auswirkt. Wenn Ihr Unternehmen ins Rollen kommt, ist es sinnvoll, die Schreiber zu spezialisieren.

Erweiterte Drehbuchfunktion richtig nutzen

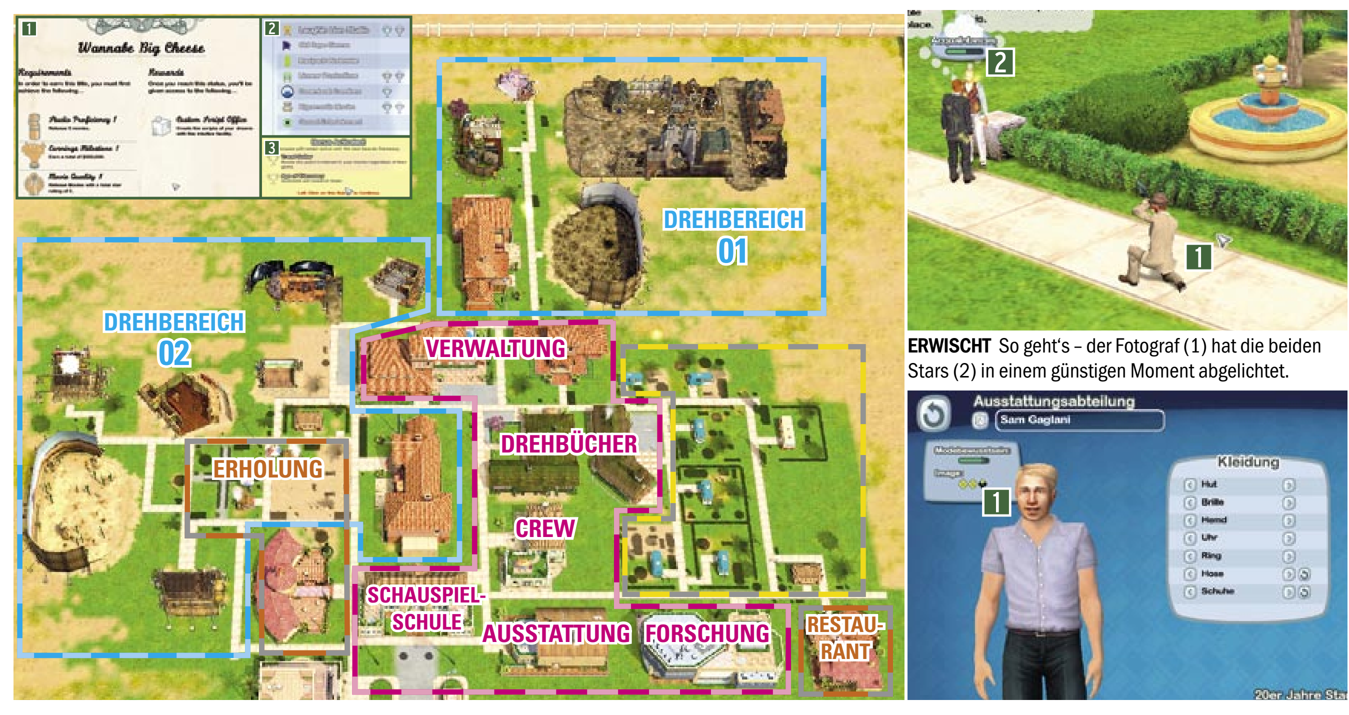
The Movies bietet hunderte vorgefertigter Szenen. Fangen Sie erst mal ganz entspannt mit kurzen Filmchen an und wählen Sie dabei zunächst die Einstellung „Simpel", um ein Verständnis für den Aufbau eines Films zu bekommen. Am schnellsten lernen Sie, wie ein Skript aufgebaut ist, wenn Sie Ihre Autoren ein Drehbuch schreiben lassen und das fertige Objekt einfach mit der Maus in das „Erweiterte Drehbuchbüro" ziehen. Jetzt können Sie Ihre eigenen Ideen einarbeiten, Rollen umbesetzen, Sets verändern und so weiter. Übertreiben Sie es nicht mit der Anzahl der Szenen, sonst ermüden Ihre Stars bei den Dreharbeiten. Fünf bis sechs Einstellungen genügen für die ersten Kassenschlager.



SUPERSTAR Wenn Sie einen eigenen Superstar erstellen, sollten Sie ihm hohe Werte für die kritischen Eigenschaften (umrahmt) spendieren.



NOTDURFT Platzieren Sie Erholungszonen zentral, damit sie gut erreichbar sind. Sanitäranlagen (umrahmt) können sogar attraktiv wirken – falls sie verziert sind.



ERWISCHT So geht's – der Fotograf (1) hat die beiden Stars (2) in einem günstigen Moment abgelichtet.

PLANUNG Ist Ihr Studio so aufgebaut wie hier dargestellt, erfüllen Sie locker die Szenarioanforderungen (1) und gewinnen sogar bei den fünfjährigen Awards erste Lorbeeren (2). Die „Oscars" spendieren Ihnen weitere Boni (3).

KLEIDSAM Halten Sie Ihre Stars modisch auf dem Laufenden – dann klappt es auch mit dem Image (1) .

Stars und Sternchen

1. Gerade zu Beginn kommen Sie mit wenigen Kräften aus, daher empfiehlt es sich, Charaktere auszuwählen, die mit Stress gut umgehen können, die sich nicht allzu schnell langweilen und die nicht gleich der Trunk- oder Fresssucht anheimfallen. Da die Auswahl bei Spielbeginn begrenzt ist, basteln Sie sich einfach mit dem Star-Maker-Tool eigene Figuren, die Sie ins Spiel importieren können

2. Für die ersten vier, fünf Jahre genügen zwei Hauptdarsteller und ein Regisseur. Stellen Sie auch einen festen Nebendarsteller ein. Sind einmal mehr Laienbesetzungen nötig, lassen Sie einfach gerade unbeschäftigte Mitarbeiter (Handwerker, Gärtner, Autoren) diese Aufgabe übernehmen. Praktisch: die Nebendarsteller brauchen Sie nicht zu „pflegen".

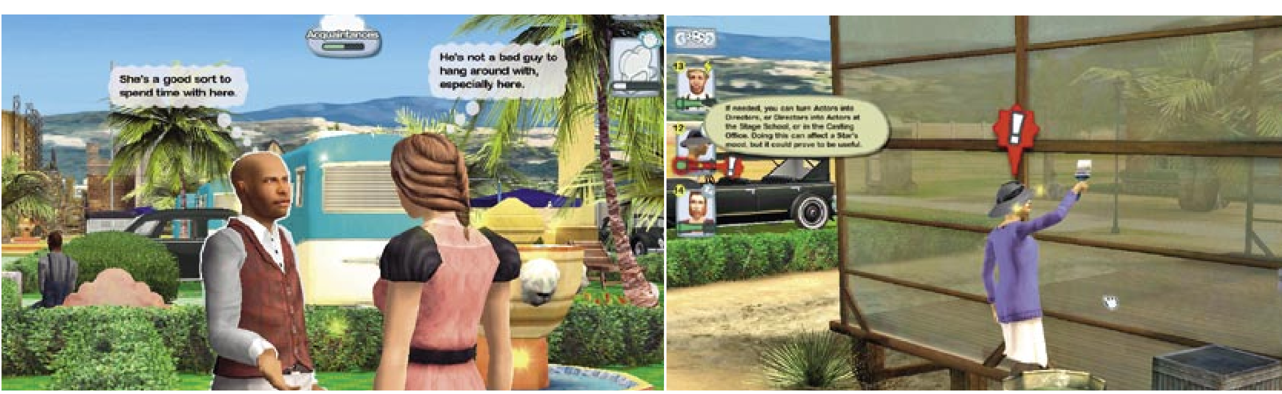
Cut: Szene im Kasten

1. Beginnen Sie den Dreh mit möglichst ausgeruhten und motivierten Kräften, sonst gibt es später in der Filmbewertung zu viele Abzüge. In den Drehpausen nutzen Sie die vielfältigen Einrichtungen und Objekte, um damit Stress bei Ihren Stars abzubauen oder um sie körperlich zu ertüchtigen und ausruhen zu lassen, das liegt ganz bei Ihnen.

2. Bedeutsam ist, dass die Motivation der Stars auf Dauer steigt und der Stress sinkt. Ganz wichtig: Bilden Sie immer wieder Star-Pärchen, um herauszufinden, welche Personen sich mögen. Verfolgen Sie den Gesprächsverlauf anhand der Sprechblasen, um zu sehen, ob sich die Gesprächspartner in der derzeitigen Umgebung wohl fühlen oder nicht. Je nach Charaktereinstellungen probieren Sie einfach aus, wo die Kontaktpflege am besten funktioniert (etwa in der Bar, im Restaurant oder an einem Brunnen).

Imagepflege

Ihre Stars fühlen sich nur wohl, wenn auch deren Image stimmt. Nutzen Sie das Requisitengebäude, um die Klamotten auf die jeweilige Zeit abzustimmen. Wenn Ihr hausgemachter „Arnibald Schwarzimecker" in den Fünfzigerjahren immer noch die Kleidung aus den Goldenen Zwanzigern trägt, schadet das dem Image sehr. Achten Sie auf die Abhängigkeiten Ihrer Stars: Alkohol- und Fresssucht schaden auf Dauer dem Image. Setzen Sie die Stressbeseitiger daher abwechselnd und gut dosiert ein. Paparazzi bessern das Star-Gefühl Ihrer Schützlinge auf; dazu überprüfen Sie immer wieder mal den Studioeingang, wo die Fotoheinis herumlungern. Schnappen Sie sich einen solchen Vogel und setzen Sie ihn in der Nähe Ihrer Stars ab. Gute Erfolgschancen für ein Foto bestehen dann, wenn sich die Stars unterhalten, streiten oder sich anderweitig auffällig verhalten. Beim Dreh sind aber keine Fotos möglich. Doch Vorsicht – zu viel Presserummel schlägt natürlich auf die Stimmung der Film-Diven. Daher gilt auch hier, die richtige Dosis herauszufinden. Und jetzt heißt es für Sie: „Film ab!" (sw)



SMALLTALK Die Sprechblasen über den Stars verraten Ihnen, ob das Gespräch gerade gut verläuft. In diesem Fall passt alles wunderbar, die beiden fühlen sich wohl.

FEHLENTSCHEIDUNG Wer einen Star dafür benutzt, die Sets zu reparieren, darf mit einem herben Motivationsverlust rechnen. Vermeiden Sie solche Aktionen also lieber.

Call of Duty 2

Neben vertrauten Gefilden in Europa stapfen Sie in Call of Duty 2 nun auch durch den nordafrikanischen Sand. Wir geben Ihnen bei den schwersten Gefechten das Geleit.

Der Krieg im Winter

Demolierung

1. Nachdem Sie Ihre Ausbildung abgeschlossen haben, geht es ans Eingemachte. Am Platz vor dem Rathaus postieren Sie sich links am Fenster. Solange die Feinde weit weg sind, benutzen Sie das Scharfschützengewehr. Die Angreifer kommen zuhauf durch den Graben links vor Ihnen. Vasili wirft dort Granaten hin und hält mit der Maschinenpistole drauf.

2. Der sicherste Weg zum Quartier ist ganz außen rechts hinter dem Zaun entlang. Von der Seite ist die Stellung schnell überrannt. Setzen Sie die Sprengladungen und haben Sie ein Auge auf die Löcher in der Decke.

Keinen Schritt zurück

Telefonkabel Reparatur

1. Halten Sie sich beim Telefonkabel links. Werfen Sie entweder eine Rauchgranate vor das MG oder nehmen Sie gleich eine normale Granate. Vorsicht, die Stellung wird nachbesetzt! Zudem lauert rechts auf der anderen Straßenseite auf dem Hausdach ein Schütze.

2. In der Gasse vor dem dritten Kabel setzt Vasili eine Rauchgranate ein. Wagen Sie sich in der Ruine langsam vor, überall sitzen Feinde. Oben angekommen, übernehmen Sie das MG42 im Osten. Sichern Sie damit das Gebiet hinter dem Denkmal. Dem nächsten MG-Nest entgehen Sie über die Treppe rechts.

3. Springen Sie über die eingestürzte Treppe nach unten. Im Keller benutzen Sie das Funkgerät und sammeln den Sprengstoff daneben auf. Oben an der Treppe links bekommen Sie Gesellschaft – empfangen Sie die Burschen gebührend. Die Leute, die nun rechts über die Bohlen vorbeistürmen, fallen Ihnen anschließend in den Rücken.

4. Haben Sie noch eine Rauchgranate übrig, werfen Sie sie nach unten zu dem Panzer und springen anschließend hinterher. Pappen Sie den Sprengsatz auf die Rückseite des Fahrzeugs und verkriechen Sie sich rechts in die Ecke. Falls Sie keine Granate mehr haben, hüpfen Sie durch das Loch im Westen und kämpfen sich erst durchs Haus.

5. Laufen Sie auf den östlichen Panzer zu. Von der Ruine des Bürogebäudes aus, in dem Sie zu Anfang waren, kommen Sie leicht an das Vehikel heran. Der Koloss im Süden ist eine harte Nuss. Sichern Sie erst das Gebiet um das Denkmal und sprengen Sie dann.

Die Pipeline

1. Krabbeln Sie durch die Pipeline. Rennen Sie rechts zur Tür raus und werfen Sie sich in den Graben. Dort liegt ein Scharfschützengewehr. Vom anderen Ausgang an Ihrem Ausstiegspunkt aus können Sie das MG-Nest im Bahnhof einsehen. Umgehen Sie dann das Stellwerk links herum und dringen Sie von hinten ein. Oben bei den Kontrollen harren einige Eindringlinge aus. Werfen Sie eine Granate, bevor Sie nach oben stürmen.

2. Bei dem Gegenangriff sichern Sie die Treppe. Machen Sie einen großen Bogen in westliche Richtung an den Waggons vorbei und nähern Sie sich dem Panzer von der Seite. Im Lager im Osten steht ein MG42 mit vielen Bewachern. Benutzen Sie eine Rauchgranate.

3. Laufen Sie in Richtung des Zielpunkts „C“, steigen Sie davor auf Höhe des Panzerwagens nach links über die Mauer und die Ladefläche des Waggons. So gelangen Sie von hinten nach „B“. Im ersten Stock finden Sie ein Scharfschützengewehr, mit dem Sie die übrigen MG-Nester unter Feuer nehmen, sodass Ihre Freunde losstürmen können.

Genosse Scharfschütze

Durchforsten Sie das Gebäude. Vasili schnappt sich das Scharfschützengewehr und visiert das genannte Fenster an. Steigen Sie dann über die Leiter und sichern Sie die Umgebung. Oben liegt ein weiteres Präzisionsgewehr sowie eine Panzerfaust. Kümmern Sie sich bei dem Gegenschlag vor allem um die MG-Stellungen.

Die Schlacht von El-Alamein

Die Linie halten

Setzen Sie sich am besten an ein Flakgeschütz. Damit wehren Sie spielend die Angreifer ab. Lediglich auf der Nordseite gibt es nur ein MG.

Rückeroberung von Toujane

1. Statt frontal auf die Feinde zuzugehen, marschieren Sie vom Start weg nach links zwischen den Häusern durch. Halten Sie sich danach wieder links, wo Sie neben dem MG42 herauskommen. Nun wechseln Sie die Seite und klettern über die Mauer östlich der Flak. Sie steigen aufs Dach und springen an der maroden Mauerstelle auf die Straße.

2. Auch die nächste Stellung können Sie wunderbar flankieren, diesmal rechts herum. An den Panzer kommen Sie nicht so leicht heran. Benutzen Sie eine Rauchgranate und tasten Sie sich links herum vor. Wenn Sie auf der anderen Seite angekommen sind, erscheint einer Ihrer eigenen Crusader, den Sie vorausfahren lassen. An die 88er gelangen Sie mit etwas Geduld. Der Widerstand ist heftig, nutzen Sie die vielen Gassen.

3. Legen Sie eine Rauchgranate vor die Moschee und rennen Sie links über die Treppe auf das Dach.

Angriff auf Matma

1. Rennen Sie gleich nach der Detonation entgegen der Fahrtrichtung durch die Gasse. Auf der rechten Seite verschanzen Sie sich hinter den Kisten in der Nische. Legen Sie auf die Angreifer über Ihnen auf der Mauer an.

2. Auf dem Marktplatz steht vor Ihnen ein MG42. Dezimieren Sie den Widerstand, werfen Sie eine Rauchgranate und gehen Sie nach links vor zu den Sandsäcken. In der Ecke haben Sie Deckung. Auf dem Haus, vor dem Sie stehen, tauchen Gegner auf, ebenso auf der anderen Straßenseite in dem Gebäude mit dem Torbogen. Überwältigen Sie rechts den MG-Schützen, in der anderen Richtung steht ein weiteres Geschütz.

3. Arbeiten Sie sich vor und stellen Sie sich selbst an das MG. Halten Sie sich von den Panzerwagen fern, bis alle Soldaten weg sind und stürmen Sie dann kurz darauf zu – das Vehikel zieht sich zurück. Wechseln Sie in der folgenden Gasse nach links und verschwinden Sie in dem Haus. Eine Rauchgranate sorgt für den nötigen Sichtschutz. Von der Seite erwischen Sie schließlich den Schützen im Panzer. Bleiben Sie nun einfach in Deckung, bis Ihr Panzer die Gasse leer fegt.

4. Bevor Sie zu der Flak stürmen, klären Sie



UMLEITUNG Sie nebeln den Panzer ein und springen runter oder gehen links und durch das Haus.



EINSICHT Im Graben liegt ein Präzisionsgewehr. Feuern Sie links vom Schuppen aus auf das MG.



HINTERHALT Rennen Sie gleich entgegen der Fahrtrichtung hinter die Kisten, wo Sie etwas Schutz haben.

die Situation so weit wie möglich. Halten Sie sich dann links und postieren Sie sich unter dem Balkon. Zielen Sie mit der Flak weit vor, das Geschütz reagiert recht träge.

Die Schlacht um Caen

Die Kreuzung

1. Durchstöbern Sie das Haus rechts neben dem Fahrzeugwrack und wechseln Sie dann wieder links über die Straße, an dem zweiten Auto vorbei. Wetzen Sie seitlich in das Haus mit den roten Fahnen. Auf dem Dachboden bekommen Sie eine Panzerfaust. Von der Seite aus machen Sie den Tiger klein.
2. Tun Sie wie Ihnen geheißen und sichern Sie die Behausung links. Von dem Fenster im ersten Stock mit den Bücherregalen aus legen Sie auf die Stellung vor Ihnen an. Bestens passen hier auch Granaten jeglicher Art.
3. Räuchern Sie das Kettenfahrzeug ein, schießen Sie selbst mit übrig gebliebenen Raketen darauf oder gedulden Sie sich, bis Ihr Kamerad Gegenmaßnahmen einleitet. Gehen Sie in das Bauwerk vor Ihnen an der Kreuzung. Von dort feuern Sie auf die Soldaten bei den Bäumen. Hinter Ihnen liegt ein Bren LMG, falls mehr Feuerkraft nöitg ist.
4. Beim Bauernhaus klappt oben der linke Fensterladen auf, wenn Price das Tor aufstößt. Legen Sie gleich darauf an. Benutzen Sie den offenen Hintereingang. Der Stall ist vorn mit einem MG42 bewehrt; von der östlichen Seite aus kommt Ihr Alter Ego dagegen unbehelligt rein. Demolieren Sie das Funkgerät in der Mitte. Steigen Sie die Leiter rauf auf den Spitzboden. Von oben nehmen Sie leichter den Nachschub unter Beschuss und bekommen keine Granaten ab. Achten Sie rechts auf die Hecke, sowie auf die Mauer vor Ihnen, über die die Burschen kraxeln. Vor dem auftauchenden Tiger gehen Sie besser in Deckung, bis Ihre Landsleute sich darum kümmern.

Der Tiger

1. Bewegen Sie sich rechts an dem Sherman vorbei über den umgedrückten Zaun zu den Behausungen. Gehen Sie entlang der rechten Mauer weiter nach Norden. Rücken Sie in dieser Richtung zu „B“ und „C“ vor. Weichen Sie dem Maschinengewehrfeuer aus der Poststation nach links durch den Garten aus und nehmen Sie das Gebäude rechts ein. Von dort klären Sie die Situation in der Post „B“ so gut es geht und schauen danach dort vorbei. Über den östlichen Feldweg gelangen Sie schließlich zu der Flak „C“.
2. Ziehen Sie weiter zu Zielobjekt „D“, der Kirche. Es gibt Eingänge im Süden und Norden sowie ein offenes Fenster auf der westlichen Seite, durch das Sie nach innen feuern können. Das deutsche Hauptquartier „D“ ist die nächste Station. Ganz außen im Westen führt ein Feldweg hinter die Stellung. Seien Sie vorsichtig und ziehen Sie nicht die ganze Aufmerksamkeit auf sich, es stehen jede Menge Kämpfer im Garten.
3. Die letzte Station ist das Rathaus „A“. Die Südseite ist am rechten Fenster durch ein MG42 gedeckt. Setzen Sie viele Granaten ein und wagen Sie sich vorsichtig in den Innenraum. Es wimmelt vor Feinden, sowohl im Erdgeschoss als auch oben auf der Galerie.

Die Brigade-Anweisung

1. Sie halten sich vor dem Hauptquartier rechts, springen über das demolierte Tor und dringen durch den Keller ein.
2. Nach dem Treffen mit Price beginnt ein Sturmangriff auf das Haus. Dort geben Ihre Kameraden zwar Rückendeckung, sie sichern jedoch die Eingänge nicht wirklich. Alternativ ziehen Sie sich nach Süden in den Bauernhof zurück, von dem Sie kamen. Dort sollten Sie es schaffen, dem Angriff standzuhalten. Die Feinde kommen alle direkt auf Sie zu, durch das Bauernhaus rückt Ihre Verstärkung an und Sie sind anschließend schon hinter dem Tiger-Panzer.
3. Benutzen Sie Rauchgranaten und stehlen Sie sich links durch den Graben an den Stahlkoloss heran. Gehen Sie zügig vor, denn es rücken immer mehr Soldaten an. Sofort nach der Detonation ist die Schlacht entschieden.

D-Day

Die Schlacht von Pointe du Hoc

1. Munitionieren Sie zunächst am Strand auf. Weiter links hangeln Sie sich an einem der Seile nach oben. Gehen Sie nach rechts, springen Sie in den Graben und verschwinden Sie in dem Bombentrichter mit dem Zugang zu den Bunkeranlagen. Draußen angekommen, werfen Sie eine Rauchgranate und laufen schnurstracks geradeaus nach Süden in den Graben. Folgen Sie dem Verlauf des Grabens und stürmen Sie gemeinsam mit Ihren Mitstreitern den Bunker am Ende. Laufen Sie dann der Gruppe nach Westen hinterher.
2. Bleiben Sie bei der Farm rechts und laufen Sie durch die Gebäude, so kann das MG Ihnen nichts anhaben. In dem Obstgarten bewegen Sie sich sofort nach links und werfen eine Granate zu dem Truppentransporter. Nehmen Sie die Straße im Osten und gehen Sie weiter zu den Geschützen. Nun bringt Taylor die Sprengsätze an und geht wieder über die Straße im Osten zum Garten zurück und nach Norden in Richtung der Klippen zu dem Eisentor. Sie vollführen eine 180° Kehre nach links um das Gitter herum und steigen in den Schützengraben. Beim letzen Bunker steht ein Maschinengewehr am Eingang. Sie können sich jedoch vor den Sehschlitz auf der anderen Bunkerseite legen und eine Granate nach rechts werfen.

Die Verteidigung von Pointe

Halten Sie eine Weile die Stellung. Beim Obstgarten ziehen Sie sich in das Bauernhaus zurück und setzen sich ans MG42. Fallen Sie nach der Order gleich in den Graben zurück und bemannen Sie wiederum das MG. Bei der letzten Verteidigungslinie, dem Bunker, sichern Sie den Tunnel rechts vor dem Eingang – ein Kinderspiel. Geben Sie abschließend auf dem Bunkerdach das Signal.

Der Silo

Suchen Sie hinter dem Pferdewagen Schutz. Stürmen Sie linksherum direkt zu „A“. Nutzen Sie die vielen explosiven Fässer, die im Dorf an jeder Ecke stehen. Als nächstes Ziel bietet sich „F“ an. Werfen Sie eine Rauchgranate, damit Sie von rechts nichts abbekommen. Sie können sich erst mal in der Nische gegenüber von „F“ postieren, gleich links von Ihnen, solange noch viel los ist. Sie nehmen den nördlichen Ausgang und marschieren zu „D“ und schauen auch gleich nebenan bei „E“ vorbei – beides sollte Taylor keine Schwierigkeiten bereiten. Die Post „C“ hat lediglich an der Stirnseite Eingänge; Sie steigen durch eines der Fenster und werfen Granaten die Treppe hinauf. In der Scheune „B“ ist es ähnlich, dort werfen Sie Granaten durch das Fenster auf der Nordseite.

Die Rheinüberquerung

Der Überquerungspunkt

Schleudern Sie eine Rauchgranate weit voraus und rennen Sie geradeaus über die Baumstämme. Flankieren Sie das MG-Nest links herum. Oben ergattern Sie von einem der Gefallenen ein Scharfschützengewehr. Damit kommen Sie gut und sicher durch die Stadt. (as)


EINGRABEN Rechts geht es über das Tor. Kehren Sie hierhin zurück, wenn Sie sich anschließend verteidigen.


EINLASS Gehen Sie oben an den Klippen nach rechts. Im Bombentrichter ist ein Zugang zum Bunkersystem.


DECKUNG! Legen Sie sich beim letzen Gefecht hier neben das Haus, damit der Tiger Sie nicht entdeckt.

Zul'Farrak

Instanzen liegen nicht immer in finsteren Gruften und Höhlen: In Zul'Farrak bekommen Sie ausnahmsweise mal die Sonne zu sehen.

Im Nordwesten der Wüste Tanaris finden Sie diese kleine Instanz, welche für Spieler ab Level 44 geeignet ist; wir empfehlen jedoch mindestens Level 47 oder höher, um unbeschadet durchzukommen. Zul'Farrak hat die große Besonderheit, unter freiem Himmel zu liegen. Das bedeutet, dass Sie hier beispielsweise Ihre Reittiere einsetzen und bis zum Ausgang galoppieren können, um das Gebiet zu verlassen. Als Instanz ist Zul'Farrak ausgesprochen klein, beherbergt aber eine Menge Bossgegner, die wiederum gute Gegenstände hinterlassen. Nur eine einzige Quest ist ausschließlich für Allianzspieler geeignet, alle anderen sind neutral und für beide Fraktionen lösbar. Die meisten davon bekommen Sie in dem nahe gelegenen Ort Gadgetzan. Sie sollten wie immer einen Magier wegen seines Verwandlungs- und seiner Flächenzauber in Ihrer Gruppe haben; auch Hexenmeister sind gern gesehen. Da Sie es an einer Stelle mit besonders vielen Gegnern zu tun bekommen, sollte auch ein vollwertiger Krieger mit dabei sein – anderen Klassen würde es zu schwer fallen, die Aggro der Gegner zu kontrollieren. Achtung: Um einen Bossgegner in der Instanz zu beschwören, benötigen Sie einen speziellen Hammer. Eine Schrifttafel mit Hinweisen darauf wird zufällig von allen Gegnern in Zul'Farrak gedroppt, ist aber nicht nötig, um den Hammer zu bekommen. Besuchen Sie einfach im Hinterland den Altar von Zul (PC-Games-Karte: G39). Auf dessen Spitze können Sie den Hammer von einem Troll erbeuten. Anschließend müssen Sie zum nahe gelegenen Jintha'Alor und ihn dort an einem weiteren Altar verzaubern lassen.

1. Theka der Märtyrer

Von fast allen Trollen in Zul'Farrak bekommen Sie den Troll-Härter für die gleichnamige Quest. Die Skarabäen, die überall in der Instanz herumwuseln, droppen die unbeschädigten Panzerschalen für die Quest „Skarabäuspanzerschalen". Bei Punkt 1 wartet der erste Zwischenboss auf Sie. Theka kann sich für fünf Minuten unverwundbar machen, sobald seine Lebensenergie bei nur ungefähr 30 Prozent liegt. Nur Magie kann ihm dann noch Schaden zufügen. Eine Taktik: Der Krieger zieht die Aggro von Theka und läuft einfach umher, der Rest der Gruppe heilt und zaubert gegebenenfalls. Theka ist ein Untoter, weshalb die Angriffszauber von Priestern und Paladinen gute Erfolge zeigen sollten. Er hinterlässt die erste Schrifttafel von Mosh'aru für die Quest „Die Prophezeiung von Mosh'aru".

2. Antu'sul

Hier wartet eine der kniffligeren Stellen von Zul'Farrak auf Sie: Der Bossgegner Antu'sul hält sich in einer Höhle auf, die Basilisken bewachen. Er hat eine ganz enorme Aggro-Reichweite, was bedeutet, dass er Sie sofort angreift, wenn Sie sich der Höhle nur nähern. Halten Sie deshalb um jeden Preis genügend Abstand, wenn Sie noch nicht kämpfen wollen. Säubern Sie den Platz erst einmal von allen Gegnern, die sich dort herumtreiben. Für den Kampf gegen Antu'sul gibt es verschiedene Taktiken und Ansichten. Wir empfehlen Ihnen, mit wenigstens einem Krieger anzutreten, besser vielleicht sogar mit zweien. Ein fähiger Priester und Magier ist ebenso Pflicht. Zunächst hetzt Antu'sul mehrere Basilisken auf Sie, die sich noch gut mit Flächenzaubern besiegen lassen. Der Brecher sollte hier bereits voll im Einsatz sein und Antu'sul beschäftigen, da dieser nach einer Weile auch einen Elite-Basilisken spawnen lässt. Es ist extrem wichtig, Antu'sul gezielt und als Erstes auszuschalten, bevor man seinen Diener erledigt. Antu'sul ist für keine Quest relevant. Wenn er Ihnen zu schwer ist, können Sie ihn links liegen lassen. Allerdings droppt er einige lohnenswerte Gegenstände, darunter eine blaue Halskette (+13 Ausdauer, +5 Willenskraft) und eine blaue Einhand-Keule (32.2 Schaden pro Sekunde, Chance bei Treffer: Angriffsgeschwindigkeit des Gegners um 10 Prozent verlangsamen für zehn Sekunden und 7 Schaden hinzufügen: trifft bis zu vier Ziele.) Außerdem hinterlässt er manchmal ein Paar blaue Platten-Handschuhe (318 Rüstung, +14 Angriffskraft, verschiedenste Boni auf 1-2 Attribute).

3. Hexendoktor Zum'rah

In dieser Gegend liegen überall Gräber, in denen Sie vielleicht etwas Nützliches finden können. Aber Vorsicht, manchmal rücken Ihnen dann auch Troll-Zombies auf die Pelle. Der Hexendoktor ist kein schwerer Gegner. Wenn Sie ihn angrei-

World of Warcraft



Inhalt 01/2006





GRUNDLAGEN

KLASSENGUIDE

KARTEN

QUESTS

SONSTIGES

So geht's: Karte und Tipps erklärt

Ausschneiden & einheften

Monat für Monat finden Sie in jeder PC Games einen umfassenden Sonderteil mit **World of Warcraft**-Tipps, die jeden Spielertyp ansprechen und selbst aus Neueinsteigern echte Experten machen. Wer diese Seiten ausschneidet und sammelt, bekommt im Laufe der Zeit ein fundiertes Nachschlagewerk, voll gepackt mit Grundlagentipps, Klassen-Guides bis hin zu Mod-Erklärungen und Instanzen-Komplettlösungen. Dieses Deckblatt mitsamt Inhaltsverzeichnis und Nutzungshinweisen wird jede Ausgabe aktualisiert, sodass Sie es einfach nur austauschen müssen. Achten Sie beim Lochen der Seiten immer auf unsere vorgedruckten Markierungen!

World of Warcraft – DIN-A0-Megaposter

Zusätzlich zu unserem monatlichen Sonderteil haben wir PC-Games-Lesern ein riesiges, beidseitig bedrucktes Poster (Teil 1 in Ausgabe 05/05, Teil 2 in Ausgabe 06/05) geliefert, das sich schnell als unschätzbare Hilfe bei Ihren Abenteuern erweisen wird. Die detaillierten Karten sind mit den Namen aller Gebiete und den Positionen aller Siedlungen, Städte und Instanzen sowie Flug- und Seerouten versehen.

Patches und Aktualitätsprobleme?

World of Warcraft hat als Online-Rollenspiel das grundsätzliche Problem, dass es sich ständig weiterentwickelt: Jeder Patch verändert und verfeinert Balancing und Spielmechanik, bessert Bugs und Übersetzungsfehler aus und implementiert obendrein neue Features. Das bedeutet, dass reguläre Tipps in Spielemagazinen über die Monate „veralten" und im schlimmsten Fall völlig falsche Informationen liefern. Aus diesem Grund haben wir uns für heraustrennbare Seiten entschieden, um überholte Kapitel einfach austauschen zu können. So ist Ihr PC-Games-Nachschlagewerk auch noch in einem halben Jahr aktuell, selbst wenn über Patches erhebliche Änderungen am Spiel vorgenommen wurden.

DIN-A4-Karten zerschneiden?

Einige Leser kamen mit der Frage auf uns zu, wie sie die DIN-A4-Karten, beispielsweise bei Instanzen, zerschneiden und abheften sollen. Die Antwort auf diese Frage ist denkbar einfach: gar nicht. Da wir die Karten für ein übersichtliches DIN-A4-Format konzipiert haben, zerschneiden und knicken Sie die Karten bitte nicht. Stattdessen empfehlen wir, auf handelsübliche Klarsichtfolien zurückzugreifen und die Karten damit in Ihrem Ordner abzuheften.

World-of-Warcraft-Sonderheft

Haben Sie Fragen zu einer Klasse, die wir in unseren monatlichen Tipps noch nicht behandelt haben? Möchten Sie mehr über High-Level-Instanzen wie Scholomance oder den Düsterbruch erfahren? Mit unserem Sonderheft zu **World of Warcraft** werden diese Fragen beantwortet. Auf 130 Seiten liefern wir Guides zu allen Klassen in noch größerer Ausführung als bisher. Von unseren hauseigenen **WoW**-Profis erfahren Sie wirklich alles, was Sie von Hexenmeister bis Schamane wissen müssen. Dazu liefern wir gewohnt detaillierte Karten und Hilfestellungen zu fast allen Instanzen, noch mehr Infos zum Geldverdienen, Gruppenspiel und vieles mehr. Auch das begehrte DIN-A0-Riesenposter liegt dem Sonderheft in einer verbesserten Version bei. Zudem haben Sie nun die Möglichkeit, das komplette Sonderheft als kostenpflichten Download im PDF-Format über unsere Webseite www.pcgames.de zu erstehen.

fen, beschwört er einige Untote zu seiner Unterstützung; Priester können hier mit UNTOTE FESSELN arbeiten. Zum'rah hinterlässt häufig ein Paar blaue Stoffhandschuhe (42 Rüstung, +10 Ausdauer, +11 Intelligenz, +10 Willenskraft) und einen blauen Zweihand-Stab (40.9 Schaden pro Sekunde, +10 Ausdauer, +10 Intelligenz, verbessert Schaden und Heilung durch Magie um bis zu 21).

4. Die Pyramide

Der beliebteste Teil von Zul'Farrak ist das Ereignis auf der Pyramide. Säubern Sie zunächst den Platz vor der Treppe und steigen Sie dann hinauf. Besiegen Sie den Sandfury Henker und holen Sie sich von ihm den Schlüssel zu den Käfigen ganz oben. Lassen Sie die NPCs frei und treten Sie mit ihnen an die oberste Treppenstufe. Der Platz weiter unten ist nun mit Gegnern gepflastert, die in zahlreichen Wellen immer wieder angreifen – darunter sowohl Elite- als auch normale Gegner. Es ist sehr wichtig, dass die NPCs hier nicht zu Schaden kommen und überleben, insbesondere Sergeant Bly und der Goblin Weegli Blastfuse. Krieger verrichten hier einen Knochenjob, um die Gegner von den NPCs wegzulocken, während Magier guten Gebrauch von ihren Flächenzaubern machen sollten. Nach einer Weile erscheinen am Fuß der Treppe die Bossgegner Schattenpriester Sezz'ziz und Nekrum Gutchewer. Neben einer blauen Lederbrustrüstung für Druiden (144 Rüstung, +8 Stärke, +10 Ausdauer, +20 Willenskraft) und einer dazu passenden Lederhose (126 Rüstung, +10 Intelligenz, +24 Willenskraft) droppt Sezz'ziz auch oft einen blauen Stoffhelm für Hexenmeister und eine kräftige blaue Schusswaffe. Von Nekrum bekommt man indessen lediglich das Medaillon für die Allianz-Quest „Nekrums Medaillon". Sprechen Sie danach mit Sergeant Bly. Er und die NPCs, die Sie eben noch gerettet haben, werden Sie nun angreifen. Lediglich Goblin Blastfuse rennt weg und sprengt das Tor zu Häuptling Ukorz Sandscalp (bei Punkt 5) auf. Bis auf Sergeant Bly, der den Gegenstand für die Quest „Wünschel-mato-Rute" abwirft, ist von den anderen NPCs jedoch nichts Brauchbares zu erwarten.

5. Häuptling Ukorz Sandscalp und Ruzlu

Marschieren Sie mit Ihrer Gruppe den schmalen Pfad hinauf. Links und rechts sind einige Schlangen in Wartestellung. Erledigen Sie diese zuerst, bevor Sie sich den beiden Boss-Gegnern widmen. Sandscalp und Ruzluu sind beide Krieger und demnach nicht in der Lage, sich gegenseitig zu heilen – ein relativ leichter Kampf. Obwohl Ruzluu keine guten Gegenstände besitzt, kann man bei Ukorz Sandscalp ordentlich was einsacken: Blaue Platten-Schulterblätter (396 Rüstung, +12 Stärke, +12 Ausdauer, +8 Willenskraft) dürften Paladinen sehr zusagen. Außerdem droppt er häufig einen blauen Stab, eine blaue Einhand-Axt und manchmal auch einen blauen Lederhelm (118 Rüstung, +8 Stärke, +16 Ausdauer, +5 Willenskraft, +32 Angriffskraft).

6. Das Wasserbecken und Gahz'rilla

Hier befindet sich die Wasserbeschwörerin Velratha. Sie droppt die Tiara der Tiefen für die gleichnamige Quest sowie die zweite Tafel von Mosh'aru für die Quest „Die Prophezeiung von Mosh'aru". Sie kann im Kampf einige Skelette beschwören und neigt dazu, herumzurennen. Bevor Sie sie erledigen, sollten Sie sich also besser den übrigen Gegnern widmen, die um das Becken herum platziert sind. Um den Endboss von Zul'Farrak zu beschwören, schlagen Sie den Gong am Wasserbecken mit dem im Eingangstext beschriebenen Hammer. Daraufhin erscheint Gahz'rilla, eine riesige Hydra. Sie beherrscht eine gewaltige Rückstoß-Attacke, die Sie quer durch das Areal fliegen lässt. Locken Sie sie deshalb in den Gang, durch den Sie vom Tempel aus zum Wasserbecken gelangt sind, dadurch bereitet Ihnen der Rückstoß kaum noch Probleme. Von Gahz'rilla bekommen Sie die energiegeladene Schuppe für die Quest „Gahz'rilla", sehr häufig einen grünen Dolch und eine blaue Schwere Brustrüstung (290 Rüstung, +10 Ausdauer, +23 Willenskraft). Herzlichen Glückwunsch, Sie haben die Instanz geschafft! (fs)

UNDANKBAR Nachdem Sie die Gefangenen gerettet haben, wenden diese sich gegen Sie! Achten Sie auf den Goblin Blastfuse – er rennt in Panik davon und sprengt das Tor zu Häuptling Ukorz Sandscalp (Punkt 5) auf.

Zul'Farrak

Eine Stadt der Trolle, im Norden der Wüste Tanaris (PC-Games-Karte: U12). Unter freiem Himmel geht es hier auf Bossgegner-Jagd.

Der Hexendoktor Zum'rah steht hier in einer kleinen Hütte und kann im Kampf mehrere Untote zu seiner Unterstützung herbeirufen.

Diese Tür öffnet sich nur, wenn Sie die Gefangenen auf der Pyramide (4) befreien und der Goblin Blastfuse überlebt.

Antu'sul hält sich hier in einer Höhle mit seinen Basilisken versteckt. Halten Sie großen Abstand, da der Troll Sie bereits angreift, wenn Sie sich der Höhle auch nur nähern.

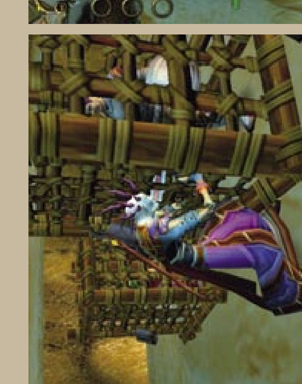
Auf der Pyramide nehmen Sie dem Wächter erst den Schlüssel ab und öffnen dann die Käfige. Das startet ein Ereignis, bei dem Sie von zahllosen Gegnern angegriffen werden. Bleiben Sie stets oben an der Treppe!

Schlagen Sie den Gong bei dem Wasserbecken, um den Endboss Gahz'rilla zu beschwören. Locken Sie ihn dann in den Gang, aus dem Sie gekommen sind. Dort sind seine Rückstoßattacken nur noch halb so schlimm.

Häuptling Ukorz Sandscalp, der Anführer der Trolle von Zul'Farrak, wartet hier mit seinem Helfer Ruzluu. Der Kampf ist freiwillig, aber sehr lohnenswert: Sandscalp hält einige der besten Gegenstände in der gesamten Instanz.

E EINGANG

TÜR



4. GEFANGENE BEFREIEN Der interessanteste Teil von Zul'Farrak startet mit dem Öffnen der Käfige.



4. AUF DER PYRAMIDE Bleiben Sie oben an den Treppenstufen stehen und verteidigen Sie die NPCs.

Scholomance

In den westlichen Pestländern liegt diese High-Level-Instanz. Scholomance, eine Schule der Untoten und der Nekromantie, wartet mit harten Bossgegnern auf.

Der Eingang zu Scholomance liegt unterhalb Caer Darrow auf einer Insel in den westlichen Pestländern (PC-Games-Karte: F37). In dieser Instanz sind selbst erfahrene Spieler mächtig gefordert: Versuchen Sie es gar nicht erst unter Level 58, denn selbst auf Level 60 ist Scholomance auch nach dem Patch 1.6 ein harter Brocken. Um Quests zu lösen, ziehen Sie wie üblich mit einer Fünf-Mann-Gruppe los. Scholomance ist neben Stratholme aber auch ein beliebtes Ausflugsziel für Raid-Gruppen mit maximal zehn Spielern, da man in gut zwei Stunden fertig ist. Wenn Sie questen, verlassen Sie die Instanz zwischendurch mehrmals, was dementsprechend länger dauert.

Die Tür zu Scholomance öffnet man mit einem speziellen Schlüssel, den man zuvor aus einer Quest-Reihe bekommt. Für Allianz-Spieler wartet der erste von mehreren Aufträgen bei Commander Ashlam Valorfist im Chillwind Lager (PC-Games-Karte: F35/36); Horde-Spieler erhalten die Quest bei Hochexekutor Derrington im Bollwerk (PC-Games-Karte: E34). Alternativ kann ein Schurke mit maximalem Wert im Schlösserknacken diese Tür öffnen. Stecken Sie sich die Argentumnadel an, wenn Sie sie besitzen – in Scholomance können Sie nämlich leicht Ihren Ruf bei der Argentumdämmerung verbessern und fleißig Geißelsteine sammeln.

Beachten Sie, dass es in Scholomance von Gegnerpatrouillen wimmelt, die teilweise schon nach wenigen Minuten wieder spawnen. Da die meisten Räume in der Instanz nur mit Geduld und Können zu meistern sind, erledigen Sie die Patrouillen nach Möglichkeit zuerst.

A. Der Eingang

Treten Sie nicht an den Rand der Brücke, einige Gegner im Anfangsbereich können Sie nämlich mit einer Rückstoß-Attacke nach unten befördern, was den sicheren Tod bedeutet. Sobald die Brücke frei ist, pullt der Brecher die Gegner vorsichtig aus dem Reliquarium (B) heraus. Rechnen Sie damit, dass einige Gegner einen Furcht-Zauber einsetzen, der den Betroffenen unkontrolliert umherrennen lässt. Priester sind in der Lage, diesen negativen Effekt zu neutralisieren, zudem können Sie als Belohnung für den ersten PvP-Rang ein Schmuckstück kaufen, welches ebenfalls Furcht-Effekte entfernt. Im Reliquarium finden Sie die erste Besitzurkunde für die Quest „Das Familienvermögen der Barovs". Um die Urkunde zu erreichen, ohne einen Wipe auszulösen, üben Sie sich in Geduld. Pullen Sie vorsichtig und achten Sie auf die Patrouillen. Erledigen Sie lieber auch weiter entfernte Gegner, als sie auszulassen.

C. Die Kammer der Beschwörung

Warten Sie auf der Treppe und pullen Sie die Gegner aus der Kammer heraus. Einfach hineinzustürmen wäre blanker Selbstmord, denn die untoten Beschwörer auf den Knochenhaufen schicken Ihnen endlos viele Skelette entgegen und rennen manchmal in andere Gegnergruppen hinein. Zudem sind die Beschwörer von zwei Gegnern bewacht und können FURCHT sprechen. Erledigen Sie die Beschwörer zuerst. Idealerweise verwandelt der Magier Ihrer Gruppe den Beschwörer zunächst in ein Schaf, während die übrigen Spieler die beiden heranstürmenden Gegner auf der Treppe erledigen. Im Anschluss können Sie die Beschwörer anlocken, mit ERDSCHOCK oder GEGENZAUBER verstummen lassen und einzeln ausschalten. Eine andere Möglichkeit ist, GEDANKENKONTROLLE des Priesters auf einen Beschwörer anzuwenden. Auf diese Weise wird der Gegner von seinen beiden Kumpanen ausgeschaltet. Bewegen Sie sich immer an einer Wand entlang. Der Raum im Norden (11) spielt dabei für Sie momentan noch keine Rolle.

D. Der richtige Pfad

Kämpfen Sie sich geduldig durch die Gegnergruppen. Beachten Sie die spektralen Tutoren, denn sie können sich im Kampf in mehrere (ungefährliche) Illusionen aufspalten. In diesem Raum finden Sie die zweite Besitzurkunde für „Das Familienvermögen der Barovs". Von der Gabelung gehen drei Wege ab: Der Pfad nach Westen führt in Katakomben, an deren Ende der Boss Jandice Barov (10) wartet. Im Osten ist eine noch verschlossene Tür, die auch kein Schurke öffnen kann. Der dritte Weg geht nach Süden einem Furcht- oder Rückstoß-Zauber erwischt wird, sollte ein Ersatzbrecher – in Form eines Paladins, Pets oder Bären-Druiden – zur Stelle sein. Im Labor finden Sie neben der dritten Besitzurkunde auch „Frostwhispers Balsamierungsflüssigkeit", eine Zutat für die Epic-Hose von Druiden. Neben zahllosen blauen Gegenständen hinterlässt Frostwhisper mit nur fünfprozentiger Wahrscheinlichkeit das Rezept für „Fläschchen mit oberster Macht". Der Trank kann ausschließlich in dem Alchemielabor in diesem Raum hergestellt werden und erfordert einen Alchemie-Skill von 300. Gehen Sie nun in den Vorführraum zurück und von dort aus Richtung Osten in das Arbeitszimmer des Direktors.

I. Das Arbeitszimmer des Direktors

Diese Halle besteht aus zwei Ebenen, Sie betreten den Raum auf der oberen. Auf jeder Ebene erreichen Sie drei kleine Räume, in denen jeweils ein Bossgegner wartet. Sie schalten alle sechs aus, egal in welcher Reihenfolge. Ein Hinweis: Jeder der sechs Bosse kann Teile von vier verschiedenen Rüstungssets droppen. Die Namen der Sets: „Roben des Totenbeschwörers" (Stoff), „Leichenhaftes Gewand" (Leder), „Blutpanzer Ornat" (Schwere Rüstung) und „Deathbone Wächter" (Platte). Die Kammern der sechs Bosse sind zusätzlich mit einigen Gegnern gefüllt. Vernichten Sie hier immer sämtliche Gegner, nicht nur die Bosse selbst. Dies ist später für den Kampf gegen Dunkelmeister Gandling (9) wichtig.

Die sechs Bossgegner im Detail

(3) Instrukteurin Malicia: In dem Raum stehen einige Skelette und Okkultisten. Letztere verwandeln sich in Geister, sobald sie wenig Lebensenergie haben. In Geistergestalt sind sie nur noch mit Magie verwundbar und können einen verheerenden Fluch wirken, der nach kurzer Zeit 2.000 Schadenspunkte verursacht. Achten Sie also darauf, den Fluch umgehend zu entfernen. Instrukteurin Malicias Leibwächter verwandeln Sie in ein Schaf, dann ist der Rest des Kampfes kein Problem.

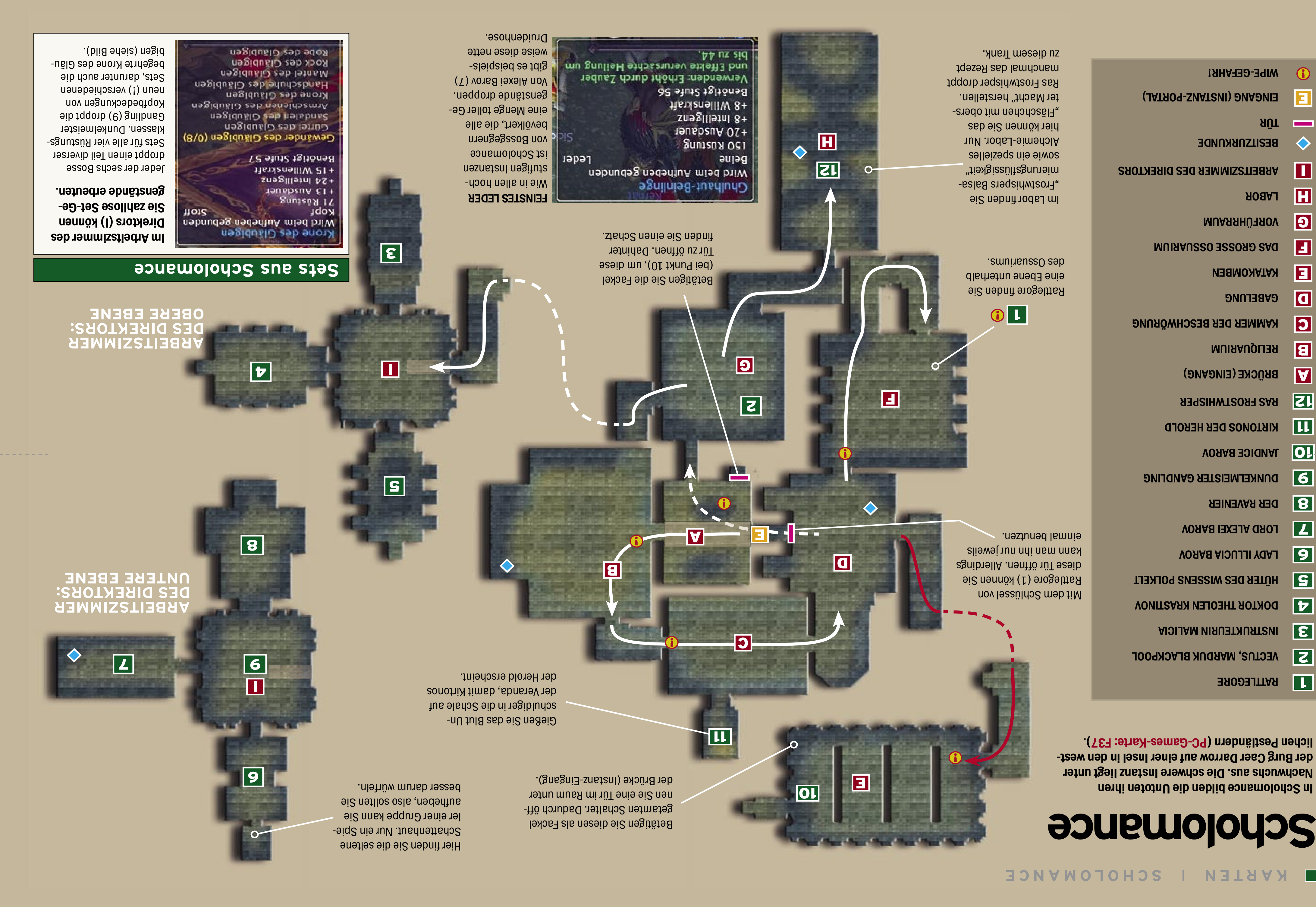
(4) Doktor Theolen Krastinov: In diesem Raum warten wieder einige kranke Ghoule. Auch hier ist Abstand bei deren Ableben das oberste Gebot. Krastinov setzt Betäubungs- und Rückschlagsangriffe ein. Sobald seine Lebensenergie etwas gesunken ist, setzt er einen Wutanfall ein, durch den er noch mehr Schaden austeilt. Verbrennen Sie nach dem Kampf die Überreste von Eva Sarkhoff und ihrem Mann, um die Quest „Doktor Theolen Krastinov, der Schlächter" abzuschließen.

(5) Hüter des Wissens Polkelt: Magier und Hexenmeister setzen hier ihre Flächenzauber ein, um die langsamen Ghoule möglichst schnell wegzubomben, idealerweise auf dem Gang vor dem Raum. Hüter des Wissens Polkelt ist leicht zu besiegen, droppt aber auch nur sehr selten einen brauchbaren Gegenstand.

(6) Lady Illucia Barov: Mit dem Patch 1.6 wurde dieser Raum deutlich entschärft; davor herrschte hier noch höchste Wipe-Gefahr. Lady Illucia Barov ist eine Magierin und setzt in erster Linie Zauber ein, die Ihr Gruppenspiel durcheinander bringen, also FURCHT, STILLE oder BEZAUBERN. Ansonsten sollten Sie keine Probleme mit ihr haben. In diesem Raum finden Sie auch die seltene Schattenhaut, welche für die Herstellung mehrerer epischer Ausrüstungsgegenstände benötigt wird. Da nur ein Spieler der Gruppe die Haut aufnehmen kann, sollten Sie fairerweise darum würfeln.

(7) Alexei Barov: der schwierigste der sechs Bosse. Er hat zwei Leibwachen, die zu beschäftigen sind, während Sie ihn bekämpfen. Die erste Wache sollte mit UNTOTE FESSELN in Schach gehalten werden, die zweite von einem unterstützenden Brecher (beispielsweise einem Paladin oder einem Druiden in Bärenform). Der Hauptbrecher, vorzugsweise ein Krieger, versucht derweil, den Boss in einer Ecke des Raumes von der Gruppe fern zu halten. Der Grund: Alexei hat eine Aura, die allen Spielern in seiner unmittelbaren Nähe Schaden zufügt. Der Rest der Gruppe setzt deshalb nur Fernkampfwaffen gegen Alexei ein. Doch Vorsicht: Der Boss kann einen Fluch sprechen, der die Wirkung von Heilzaubern um 70 Prozent verringert. Dieser Fluch ist umgehend zu entfernen, insbesondere wenn der Brecher ihn abbekommen hat. In diesem Raum finden Sie auch die vierte und letzte Besitzurkunde für „Das Familienvermögen der Barovs".

(8) Der Ravenier: Wenn Sie es bis hierhin geschafft haben, sollte weder dieser Raum noch der Boss darin ein Problem für Sie darstellen. Nachdem Sie alle sechs Bosse erledigt haben, erscheint Dunkelmeister Gandling (9) in der Mitte des Arbeitszimmers (untere Ebene). Er ist ein trickreicher Hexenmeister, der mit starken Schatten-



zum großen Ossuarium. Das ist Ihr nächstes Ziel. Stürmen Sie auf keinen Fall unbedacht hinein, sondern warten Sie vor der Tür!

F. Das große Ossuarium

Das Ossuarium ist voller Drachenwelpen und humanoider Tierführer – ein falscher Schritt Ihrerseits kann hier einen Wipe bedeuten. Kämpfen Sie deshalb auf keinen Fall im Ossuarium, zumal die Gegner Sie dort durch eines der Löcher eine Etage tiefer schubsen können – was Ihren Tod bedeutet. An jeden Tierführer sind einige Drachen gebunden, diese erscheinen also nie allein. Ihre Gruppe stellt sich dort auf, wo Sie die zweite Besitzurkunde (in Raum D) gefunden haben. Ein Spieler geht nun zur Tür und pullt vorsichtig nach und nach die Drachen heraus. Der Magier erlegt die Drachen mit Flächenzaubern, während der Tierführer vom Rest der Gruppe in die Mangel genommen wird. Sie erledigen 20 Jungtiere für die Quest „Verseuchte Jungtiere". Lösen Sie diese Quest ein, bevor Sie die Instanz das nächste Mal betreten. Erst dann besteht eine Chance, dass die Drachen im Ossuarium eine „Gesunde Großdrachenschuppe" hinterlassen. Bringen Sie die Schuppe zu Betina Bigglezink, um Ihren Ruf bei der Argentumdämmerung ein wenig zu verbessern. Diese Prozedur können Sie beliebig oft wiederholen. In diesem Raum erledigen Schamanen auch die Klassenquest „Materielle Unterstützung". Da die Belohnung jedoch nicht den enormen Aufwand zur Erledigung der Quest rechtfertigt, wird sie von den meisten Schamanen zu Recht missachtet. Durchqueren Sie das Ossuarium gen Süden und steigen Sie die Treppe hinab. Sie nähern sich nun Rattlegore (1), dem ersten Bossgegner von Scholomance.

1. Rattlegore

Auf dem Weg zu Rattlegore treffen Sie auf Konstrukte – besonders harte Gegner. Pullen Sie nie mehr als zwei von ihnen gleichzeitig; notfalls kann der Priester ein Konstrukt mit UNTOTE FESSELN kurzzeitig lahm legen. Rattlegore umgibt sich zwar mit vielen Wachen, ruft Sie im Kampf aber glücklicherweise nicht als Verstärkung herbei. Pullen Sie die Gegner geduldig einzeln heraus. Sie brauchen nicht alle zu vernichten. Wenn Sie Rattlegore anlocken, bringt er manchmal ein Konstrukt mit, das in unmittelbarer Nähe steht. Der Priester beschäftigt es mit UNTOTE FESSELN, während der Rest der Gruppe sich auf Rattlegore konzentriert. Er lässt den Schlüssel zum Vorführraum (G) fallen, den man allerdings nur einmal benutzen kann. Wenn Sie die Tür später erneut aufschließen wollen, kämpfen Sie wieder mit Rattlegore. Glücklicherweise droppt er einige gute Ausrüstungsgegenstände, darunter auch die Schuhe aus dem Leder-Set „Rüstung des Schattens".

Der Weg in den Vorführraum (G)

Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Tür bei der Gabelung (siehe Karte) und kämpfen sich vorsichtig durch den dahinter liegenden Raum. Über Ihnen befindet sich übrigens die Brücke vom Eingangsbereich. Wenn Sie diesen Raum von Gegnern befreien, können Sie nach einem Wipe von der Brücke in diesem Raum herunterspringen – praktisch! Vorsicht vor den kranken Ghoulen. Diese hinterlassen nach ihrem Ableben eine grüne Giftwolke, die jedem Spieler bei Berührung eine äußerst schädliche Vergiftung beschert. Kurz vor ihrem Tod setzt man idealerweise UNTOTE FESSELN gegen sie ein, damit Ihre Gruppe auf Abstand gehen kann. Die Geheimtür rechts öffnet sich erst, wenn Sie einen Schalter an der Wand bei Punkt 10 betätigen. Die zweite Tür führt in den Vorführraum.

G. Der Vorführraum

Der Raum ist mit neutralen NPCs gefüllt. In der oberen Ecke stehen auch die beiden Elite-Gegner Vectus und Marduk Blackpool. Für die Quest „Dämmerungstrickfalle" öffnen Sie das Kästchen, das Sie während einer der Vorquests bekommen haben. Daraufhin verwandeln sich alle NPCs in Skelette – setzen Sie Flächenzauber gegen sie ein. Vernichten Sie danach Vectus, um „Dämmerungstrickfalle" abzuschließen, und Marduk, um möglichweise ein paar gute Gegenstände zu bekommen. Nun können Sie entweder nach Süden oder nach Westen gehen. Im Labor südlich bekommen Sie die dritte Besitzurkunde und kämpfen gegen den Lich Ras Frostwhisper (12). Obwohl Sie ihn erst viel später nach einer langen Quest-Reihe für „Der Lich, Ras Frostwhisper" besiegen müssen, sollten Sie bereits jetzt dorthin gehen.

H. Das Labor

Ras Frostwhisper setzt verschiedene Arten von Angriffsmagie ein, darunter Flächen- und Furcht-Zauber. Zudem verwendet er diverse Rückstoß- und Betäubungsattacken. Falls der Brecher Ihrer Gruppe von blitzen um sich feuert. Besonders ärgerlich: Gandling setzt im Kampf auch einen Teleport-Zauber ein. Dabei transportiert er den betroffenen Spieler in einen der sechs Räume, in denen Sie gerade die Bosse gelyncht haben. Diesmal sind die Räume aber mit einem Tor versperrt und drei Nicht-Elite-Gegner warten darin. Erst wenn Sie diese besiegt haben, öffnet sich der Weg. Das Problem: Solange ein Spieler in einem der Räume gefangen ist, kann er nicht für Gegenstände mitwürfeln. Es sollte also niemand so unvorsichtig sein und die Leiche von Gandling plündern, wenn noch jemand eingesperrt ist. Stellen Sie das Plünderverhalten vor dem Kampf auf „Plündermeister", dann kann nichts schief gehen. Die Beute lohnt sich jedenfalls: Gandling droppt die Kopfbedeckungen des normalen Sets für alle neun (!) Klassen in **World of Warcraft**. Übrigens: Wegen Gandlings Teleport-Zauber sollten Sie zuvor dafür sorgen, dass sich in keinem der sechs Räume noch ein Gegner herumtreibt. Verlassen Sie nun die Instanz und lösen Sie die Quests ein. Betreten Sie Scholomance erneut, um sich wieder zu dem Raum mit den Weggabelungen (D) durchzukämpfen. Wählen Sie dort diesmal den Weg nach Westen.

10. Jandice Barov

Sie erreichen die Katakomben (E), eine unscheinbare, aber ziemlich knifflige Stelle. Hier halten sich wieder eine Menge kranker Ghouls auf und die Wipe-Gefahr ist recht hoch. Schicken Sie deshalb nur einen Spieler hinein, um die Untoten in den Gang herauszulocken. Zudem sind die Gegner hier ausnahmsweise in der Lage, auch durch die Wände auf Sie aufmerksam zu werden; bleiben Sie also immer auf Distanz. Halten Sie sich an der oberen oder unteren Wand des Raumes und arbeiten Sie sich Stück für Stück zu Jandice vor. Sie kann sich im Kampf in zahllose Illusionen vervielfachen. Lassen Sie sich davon nicht beirren, sondern kämpfen Sie einfach weiter. Sie droppt die Tasche für die Quest „Krastinovs Tasche der Schrecken". In Jandices Nähe befindet sich auch eine Fackel an der Wand, die die verschlossene Tür neben dem Durchgang zum Vorführraum (G) öffnet.

11. Kirtonos der Herold

Sprechen Sie mit Eva Sarkhoff, um das „Blut Unschuldiger" zu erhalten. Auf der Veranda bei Punkt 11 füllen Sie es nun in eine Schale, damit der Boss Kirtonos der Herold erscheint. Vorsicht: Er setzt eine heftige Rückstoßattacke ein und schlägt auch sonst hart zu, sodass sich Stoffträger bei seinem Erscheinen besser in der Nähe der Schale aufhalten! Kirtonos droppt die „Stiefel der Ehre" aus dem Plattenrüstungs-Set „Schlachtrüstung der Tapferkeit" sowie nette Schurken-Handschuhe. Sie können ihn übrigens beliebig oft beschwören. Dazu benötigen Sie nur das „Blut Unschuldiger", das in der Regel ein Succubus im Reliquarium (B) nach dem erfolgreichen Abschluss der Quest „Kirtonos der Herold" droppt. Wenn Sie nun mit Eva Sarkhoff sprechen, erhalten Sie die „Spektrale Essenz". Mit diesem Schmuckstück können Sie die verstorbenen Bewohner von Caer Darrow sehen und ansprechen. Holen Sie sich von dem NPC Magistrat Marduke eine neue Quest-Reihe ab. Sie beginnt mit „Der Mensch, Ras Frostwhisper" und endet später wieder in Scholomance. (fs)

Die Quests in Scholomance

Questname:	Fraktion:	Questgeber:	Aufgabe:	Besonderheit
Verseuchte Jungtiere	Beide	Betina Bigglezink (Östliche Pestländer, Kapelle der Hoffnung des Lichts)	Tötet 20 verseuchte Jungtiere und kehrt dann zu Betina Bigglezink zurück.	Keine
Gesunde Großdrachenschuppe	Beide	Wird von verseuchten Jungtieren hinterlassen (Scholomance)	Bringt die gesunde Großdrachenschuppe zu Betina Bigglezink.	Folgequest von „Verseuchte Jungtiere", beliebig wiederholbar
Dämmerungstrickfalle	Beide	Betina Bigglezink (Östliche Pestländer, Kapelle der Hoffnung des Lichts)	Legt die Dämmerungstrickfalle in den Vorführraum von Scholomance. Besiegt Vectus und kehrt dann zu Betina zurück.	Folge einer Quest-Reihe von Tinkee Steamboil (Brennende Steppe)
Doktor Theolen Krastinov, der Schlächter	Beide	Eva Sarkhoff (Westliche Pestländer, Caer Darrow)	Sucht Doktor Theolen Krastinov in Scholomance und vernichtet ihn. Verbrennt dann die Überreste von Eva Sarkhoff und ihrem Mann. Kehrt anschließend zu Eva Sarkhoff zurück.	Keine
Krastinovs Tasche der Schrecken	Beide	Eva Sarkhoff (Westliche Pestländer, Caer Darrow)	Findet Jandice Barov in Scholomance und vernichtet sie. Bergt Krastinovs Tasche und bringt sie zu Eva.	Zuerst „Doktor Theolen Krastinov, der Schlächter" erledigen
Kirtonos der Herold	Beide	Eva Sarkhoff (Westliche Pestländer, Caer Darrow)	Kehrt mit dem Blut der Unschuldigen nach Scholomance zurück. Plaziert das Blut in dem Messingbehälter auf der Veranda (11).	Zuerst „Krastinovs Tasche der Schrecken" erledigen
Der Lich, Ras Frostwhisper	Beide	Magistrat Marduke (Westliche Pestländer, Caer Darrow)	Findet Ras Frostwhisper in Scholomance. Wendet das seelengebundene Andenken auf ihn an, um ihn lebendig zu machen. Tötet ihn und bringt seinen Kopf zurück zu Marduke.	Letzter Teil einer Quest-Reihe von Magistrat Marduke. Zuerst „Kirtonos der Herold" erledigen.
Das Familienvermögen der Barovs	Allianz	Weldon Barov (Chillwind Lager)	Begebt euch nach Scholomance und holt das Familienvermögen der Barovs zurück. Es besteht aus 4 Besitzurkunden.	Keine
Das Familienvermögen der Barovs	Horde	Alexi Barov (Tirisfal, Bollwerk)	Begebt euch nach Scholomance und holt das Familienvermögen der Barovs zurück. Es besteht aus 4 Besitzurkunden.	Keine

PC- Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf. oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http://security.symantec.com/de!

1. SPEICHERFRAGE
PC2700- oder PC3200-Speicher?

Ich habe einen etwas älteren PC mit einem Athlon XP 1600 und gerade mal 256 MByte Arbeitsspeicher. Mein Board stammt von Gigabyte und hat die Bezeichnung 7VRXP. Nun zur Frage: Laut Anleitung unterstützt mein Board nur RAM bis maximal PC2700 bei einer Spannung von 2,5 Volt. Ich wollte mir nun zwei 512-MByte-Module (PC3200) zulegen, am besten den Corsair-Speicher PC3200/400 CL 2,5 Valueselect Kit, der ebenfalls mit 2,5 Volt arbeitet. Funktioniert dieser Speicher auf meinem Board überhaupt und wie vertragen diese Bausteine den asynchronen Betrieb?

STEPHAN KESSLER

PC Games: Sie sollten die Corsair-Module problemlos einsetzen können. PC3200-Speicher läuft immer auch als PC2700-RAM (und natürlich auch noch langsamer). Der Speicher wird dann einfach langsamer getaktet und ermöglicht damit sogar schnellere (kürzere) Latenzen. Probleme könnte es nur mit der Packungsdichte geben. Falls die Corsair-Module aus je acht 512-MBit-Chips bestehen, könnte es sein, dass der Chipsatz sie nicht erkennt. Der Speicher funktioniert dann entweder gar nicht oder Sie können nur die halbe Kapazität nutzen. Die Module dürften aus 16x 256-MBit-Chips bestehen. Somit sollte es keine Schwierigkeiten geben.

2. SWITCH
Zwei PCs mit einem Monitor?

Ich möchte mir einen zweiten PC zulegen, mit dem ich nur zocke. Meinen jetzigen Computer will ich zum Surfen und Arbeiten verwenden. Gibt es eine Möglichkeit, beide Computer mit einem Monitor, einer Tastatur und einer Maus zu betreiben? Ansonsten ist mein Schreibtisch hoffnungslos überfüllt.

JOCHEN KRAFT

PC Games: Es gibt eine Möglichkeit, zwei PCs mit nur einem Monitor und einem Maus-Tastatur-Set zu betreiben. Dazu benötigen Sie allerdings einen Switch. Entsprechende Geräte sind unter anderem beim Online-Versandhändler Pearl (www.pearl.de) verfügbar (rund 15 Euro). Geben Sie in der Suchleiste einfach „Switch Monitor Tastatur" ein und schon sollten Sie zu entsprechenden Produkten gelangen. Hochwertigere Geräte kosten bis zu 100 Euro. Da lohnt es sich eventuell, eine zweite Tastatur und Maus zu kaufen.

3. BILDFEHLER
Grafikkarte zu heiß?

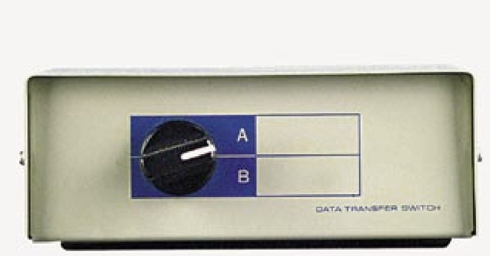
Bei einigen Spielen wie bei Far Cry (dt.) habe ich Grafikfehler (siehe Bild). Außerdem starten manche Spiele überhaupt nicht mehr oder ruckeln. Wie kann ich mit dem Riva-Tuner die Temperatur auf der Grafikkarte überprüfen? Ich kann im Tool nichts finden. Ich besitze eine Medion Radeon 9600 XT. Kann es sein, dass ich ein spezielles Tool von Medion benötige und der Riva-Tuner meine Grafikkarte überhaupt nicht unterstützt?

TOBIAS MÜRDEL

PC Games: Grafikfehler oder Abstürze in Spielen können mehrere Ursachen haben. Überprüfen Sie zunächst, ob ein aktueller Grafikkarten-Treiber installiert ist. Den aktuellen Catalyst-Treiber finden Sie jeden Monat auf unserer Heft-CD/DVD. Falls Sie mit dem Riva-Tuner die Temperatur der Grafikkarte überprüfen möchten, gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie im Bereich „Target adapter" rechts auf das Symbol neben der Bezeichnung „Customize". Im nachfolgenden Menü wählen Sie das vorletzte Symbol „Hardware monitoring" aus. Allerdings verfügt nicht jede Grafikkarte über einen integrierten Temperatursensor. In diesem Fall greifen Sie auf einen externen Messfühler zurück. Sollte die Temperatur ungewöhnlich hoch ausfallen, liegt der Kühler eventuell nicht richtig auf oder der Lüfter dreht sich nicht permanent. Liegt das Problem nicht an der Temperatur oder dem Treiber, ist auch ein Defekt der Grafikkarte oder anderer Komponenten nicht auszuschließen.

1


SPEICHER PC3200-Speicher lässt sich auch mit PC2700-RAM mischen, läuft dann aber langsamer.

2


SWITCH Nutzen Sie einen Switch, um zwei PCs mit einem Monitor oder einer Tastatur zu steuern.

3

BILDFEHLER Wenn ein aktuellerer Treiber nicht hilft, lohnt die Überprüfung der Grafikkartentemperatur.

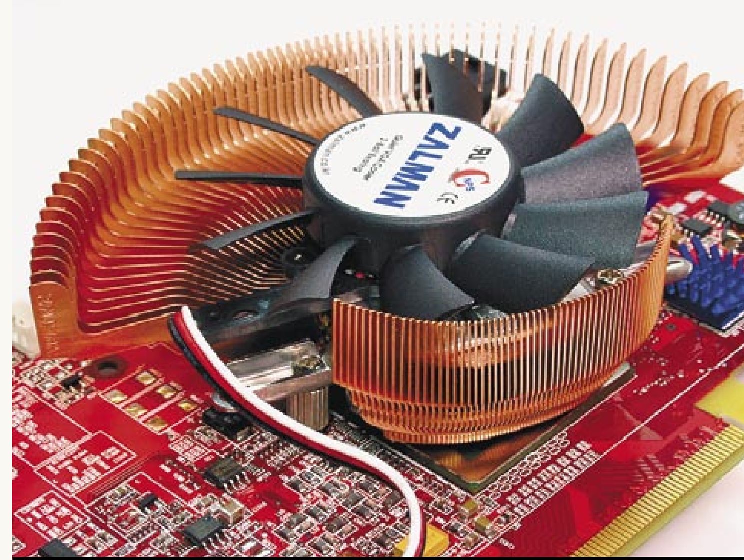
Problem des Monats

Welchen VGA-Kühler nehmen?

Aufgrund Ihres Berichts habe ich mir die Asus V9999 GT gekauft und spiele nun mit dem Gedanken, den Kühler auszutauschen. Ich will den Zalman VF700 montieren. Reicht diesbezüglich die Alcu-Version oder sollte ich lieber zur besseren Kupferversion greifen (möchte das Übertaktungspotenzial der Karte ausschöpfen)? Laut eines Berichts ist die RAM-Kühlung für 6800-GT-Karten nicht ausreichend. Auf meiner Grafikkarte kommt allerdings lediglich DDR1-Speicher zum Einsatz. Ist eine ausreichende Kühlung somit gewährleistet und verliere ich eventuell meine Garantieansprüche? Muss der Brückenchip zusätzlich gekühlt werden und wo finde ich den Brückenchip?

BERNHARD POHL

Aufgrund des relativ geringen Preisunterschieds sollten Sie beim Zalman VF700 gleich zur besseren Kupferversion greifen, zumal Sie auch übertakten möchten. So können Sie den Kühler eventuell auch auf einer Ihrer nächsten Grafikkarten wiederverwenden. Da Ihre 6800 GT von Asus sowieso keine RAM-Kühlung besitzt, ist der Zalman-Kühler völlig ausreichend. Außerdem verfügt Ihre 6800 GT über keinen externen Brückenchip, sodass Sie keinen zusätzlichen Kühler benötigen. Einen extra auf der Platine verbauten Brückenchip finden Sie lediglich bei AGP-Modellen der Geforce-6200/6600-Reihe. Beim Umbau gehen allerdings Ihre Garantieansprüche verloren und er geschieht stets auf eigene Gefahr.



ZALMAN Der VF700-Cu bietet ein sehr gutes Kühlergebnis und ist dennoch leise. Der Kühler lässt sich auf sehr vielen Ati- und Nvidia-Karten montieren.

4. GRAFIKKARTEN-WAHL
128 oder 256 MByte Speicher?

Zu Weihnachten möchte ich mir eine neue Grafikkarte kaufen. Ich habe noch ein Mainboard mit AGP-Schnittstelle. Ansonsten arbeiten im PC ein Pentium 4 mit 3,2 GHz sowie 1.024 MByte DDR-Speicher. Nun überlege ich, ob ich mir die Geforce 6800 GT von Sparkle oder das Modell von Asus mit der Bezeichnung V9999 GT kaufen soll. Welche Karte wäre für mich sinnvoller?

EUGEN WIEBE

PC Games: Durch die AGP-Limitierung sind Ihre Aufrüstmöglichkeiten beschränkt. Derzeit ist noch unklar, ob überhaupt Geforce7- oder Radeon-X1xx-Karten auf AGP-Basis erscheinen. Insofern ist eine Geforce 6800 GT aktuell sicherlich keine schlechte Wahl. Sie sollten zur Karte mit 256 MByte greifen, da immer mehr Spiele erscheinen, die vom größeren VGA-Speicher deutlich profitieren.

5. FORCEWARE
Spiele laufen nur noch mit 60 Hertz

Nach Installation des neuen Forceware-Treibers laufen einige Spiele nur noch mit 60 Hertz. Beim alten Treiber gab es den Menüpunkt „Bildwiederholfrequenz überschreiben", der es erlaubte, jeder Auflösung eine bestimmte Bildwiederholfrequenz zuzuordnen. Diese Einstellungsoption finde ich beim neuen Treiber nicht mehr. Welche Einstellungen muss ich beim neuen Treiber vornehmen, damit Spiele nicht nur mit 60 Hertz laufen?

MEIKO HENNENBERG

PC Games: Um dieses Menü wieder verfügbar zu machen, führen Sie lediglich den Registry-Mod „Detonatorunlock" aus. Dieser schaltet das entsprechende Panel wieder frei. Jedes Mal, wenn Sie einen neuen Treiber installieren, ist diese Registry-Modifikation erneut abzuwickeln.

6. LEISTUNGSVERGLEICH
Centrino versus Desktop-CPU

Wie lässt sich die Leistung von Prozessoren in Centrino-Notebooks mit der Performance von Desktop-CPUs vergleichen (vor allem hinsichtlich der Spieleleistung)? Bedeutet die gleiche MHz-Anzahl bei Centrino-Prozessoren mehr Leistung als bei Desktop-PCs oder wie kann ich die Leistung vergleichen?

TIMO BAIER

PC Games: Pentium-M-Prozessoren (Centrino) sind nicht mit Pentium-4-CPUs vergleichbar. Der Pentium M hat eine wesentlich höhere Pro-Takt-Leistung. Ein Pentium M mit 2,0 GHz kann es ohne weiteres mit einem P4 3,2 GHz aufnehmen.

7. DVI-VGA-ADAPTER
Adapter für VGA-Anschluss

Ich will mir eine Geforce 7800 GTX kaufen und habe einen 19-Zoll-CRT-Monitor (Iiyama Vision Master Pro 454). Dieser hat zwei D-Sub-Anschlüsse; eine Geforce 7800 GTX hat, soweit ich weiß, nur noch DVI-Anschlüsse. Gibt es eine Möglichkeit, meinen Monitor an dieser Grafikkarte anzuschließen, oder muss ich auf eine andere Grafikkarte mit VGA-Anschlüssen umsteigen?

ULRIK STRUVE

PC Games: Das ist richtig, die meisten aktuellen High-End-Grafikkarten verfügen mittlerweile nur noch über DVI-Anschlüsse. Das stellt aber kein Problem dar, da alle Grafikkarten-Hersteller so genannte DVI-VGA-Adapter mitliefern. Notfalls erhalten Sie einen DVI-VGA-Adapter auch bei Online-Shops wie Alternate (Preis: um 8 Euro). Über solche Adapter können Sie auch Monitore ohne DVI-Anschluss betreiben. Ein Qualitätsverlust ist aufgrund des Adapters kaum bis gar nicht wahrnehmbar.

5



FORCEWARE Ein Registry-Mod macht diese Registerkarte erst sichtbar.

6



CENTRINO Centrino-CPUs werden in Notebooks verwendet und bieten eine deutlich höhere Pro-Takt-Leistung als Desktop-CPUs von Intel.

7

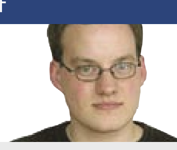


DVI-VGA-ADAPTER Verfügt Ihre Grafikkarte nur noch über DVI-Ausgänge, benötigen Sie eventuell einen Adapter.

HARDWARE

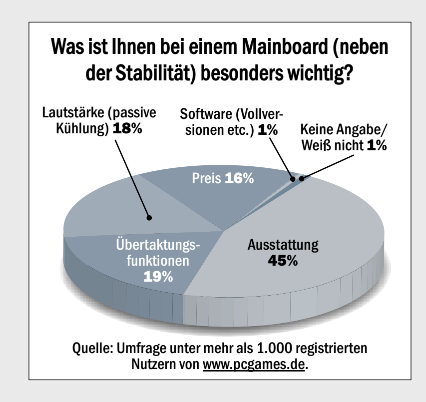
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Battlefield 2 ist eine Belastungsprobe für die Nerven des Testers."

„Warum macht ihr es uns eigentlich so schwer?", denke ich kopfschüttelnd, während der Ladebalken von Battlefield 2 quälend langsam über den Bildschirm kriecht. Für jede geänderte Grafikeinstellung darf ich das Spiel neu starten und die Wartezeit erneut ertragen – wehe, es steckt nur ein Gigabyte RAM im PC! Schlimmer noch: Wird eine andere Grafikkarte verwendet, „optimiert" Battlefield 2 selbstständig die Shader. Dadurch dauern die Ladezeiten noch länger und das Programm schaufelt ungefragt Unmengen an Daten auf die Festplatte. Hochgerechnet auf einen durchschnittlichen Benchmark bedeutet das mehr als eine Stunde reine Ladezeit, mehrere Gigabyte Datenmüll und eine Belastungsprobe für meine Nerven. Liebe Hersteller, wollt ihr nicht, dass wir Benchmark-Ergebnisse eurer Spiele veröffentlichen? Doch es geht auch anders: Ein integrierter Test gibt bei F.E.A.R. das Spielgeschehen praxisnah wieder und listet die Ergebnisse detailliert auf. Sehr gut! Warum schaffen andere Entwickler das nicht?

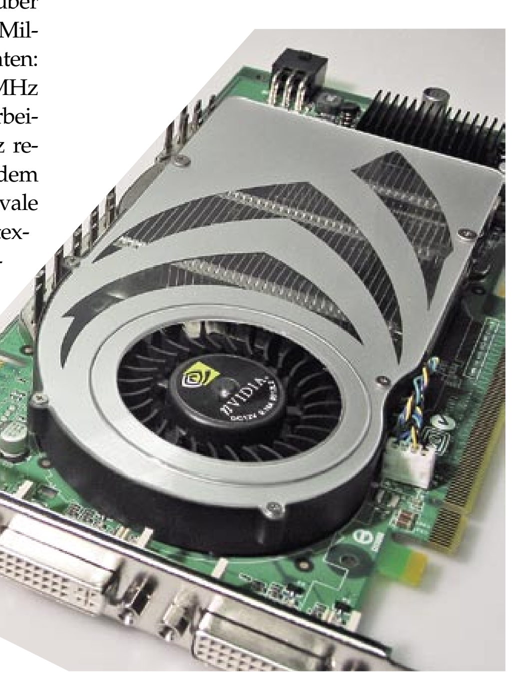


ATI, NVIDIA, S3

Neue Grafikkarten: Gerüchte und Fakten

Nachdem Ati seinem Top-Modell Radeon X1800 XT (Test ab Seite 176) bereits 512 MByte Speicher zur Seite stellt, zieht Nvidia nach und stattet die Geforce 7800 GTX ebenfalls mit einem halben Gigabyte Grafik-RAM aus. Entsprechende Karten verfügen über eine wuchtige Heatpipe-Kühlung mit 85-Millimeter-Lüfter und deutlich höhere Taktraten: Während die Standardvariante mit 430 MHz Chip und 600 MHz DDR Speichertakt arbeitet, sind es bei der Neuauflage 550 MHz respektive 850 MHz DDR. Brandneu ist zudem die Geforce 6800 GS. Der X1600-XT-Rivale verfügt über zwölf Pixel- und fünf Vertex-Shader-Einheiten sowie ein 256-Bit-Interface (425 MHz/500 MHz DDR). Mit diesen Leistungsdaten kommt die GS-Variante etwa an eine Geforce 6800 GT heran. Wir vermuten, dass der Neuling die mittlerweile kaum noch erhältliche Karte ablöst. Auch S3 meldet sich mit zwei Mittelklasse-Modellen zurück. Die Chrome S27 taktet mit 700 MHz/700 MHz DDR, die langsamere S25 voraussichtlich mit 600 MHz/400 MHz DDR. Beide PCI-E-Karten nutzen acht Pixel-Shader-Einheiten, ein 128-Bit-Speicherinterface sowie Shader Modell 2.0+.

Info: www.ati.de | www.nvidia.de | www.s3graphics.com



GIGABYTE 8N SLI QUAD ROYAL

Vier Grafikkarten auf einem Board

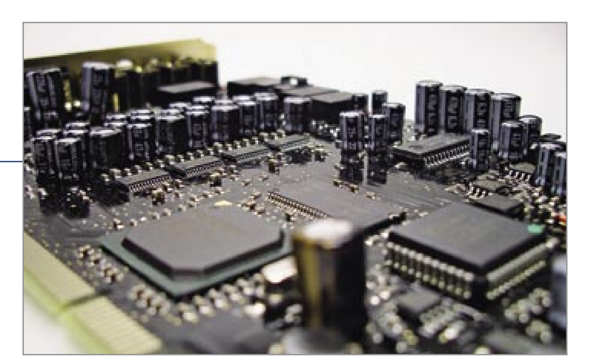
Gigabyte bringt ein Mainboard mit vier mechanischen x16-Slots für Grafikkarten. Damit können Sie zwei Doppel-Grafikchip-Modelle mit jeweils 16 PCI-E-Lanes oder vier gewöhnliche Karten mit acht Bahnen nutzen. Um die zusätzlichen PCI-E-Bahnen zu ermöglichen, verwendet Gigabyte zwei Chipsätze: Der Northbridge des Nforce4 SLI Intel steht die Ein-Chip-Variante Nforce4 SLI für AMD als Southbridge zur Seite. Dadurch eignet sich das 8N SLI Quad Royal für Intels Sockel-775-CPUs und DDR2-Speicher. In einem ersten Test nutzten die Kollegen von tomshardware.de vier Pixel-Platinen, um acht Monitore anzuschließen. Eine Leistungssteigerung durch das Grafikkarten-Quartett war jedoch noch nicht möglich – erst ein kommender Nvidia-Treiber soll Quad-SLI möglich machen.



Info: www.gigabyte.de | www.tomshardware.de

CREATIVE X-FI

X-Fi: Probleme mit Nforce4



Zahlreiche Besitzer von Nforce4-Mainboards berichten von Kompatibilitätsproblemen mit Creatives X-Fi-Modellen. So erkennt Windows mehrere unbekannte PCI-Geräte, wird mit Bluescreens beendet oder startet gar nicht erst. Laut Hersteller werden die Probleme durch die Art, wie die Soundkarte einen Interrupt-Request anfragt, verursacht. Mehrere Mainboard-Hersteller haben bereits mit BIOS-Updates reagiert. Zudem bietet Creative an, die betroffenen Karten gegen Varianten mit aktualisierter Firmware auszutauschen.

Info: de.europe.creative.com

FP93GX

TFT mit Rekord-Reaktionszeit

Noch diesen Monat will Benq den 19-Zoll-Flachbildschirm FP93GX mit nur zwei Millisekunden Reaktionszeit anbieten. Die Steigerung der Reaktionszeit soll zum einen durch verbesserte Fließeigenschaften der Flüssigkristalle und zum anderen durch eine optimierte Elektronik ermöglicht werden. Zum Einsatz kommt dabei die „Advanced Motion Accelerator"-Technologie (AMA). Diese analysiert das Bildsignal in Echtzeit und steuert die Pixelzelle entsprechend an. Das hat den Vorteil, dass genau der gewünschte Grauwert dargestellt wird und somit exakte Farbwerte angezeigt werden. Zudem zeichnet sich der FP93GX durch einen hohen Kontrastwert von 700:1 und eine Helligkeit von 300 Candela pro Quadratmeter aus. Der Einführungspreis liegt bei rund 500 Euro.

Info: www.benq.de



A8N32-SLI DELUXE UND P5N32-SLI DELUXE

Neue SLI-Generation von Asus



Die ersten Mainboards mit Nvidias neuem Mainboard-Chipsatz kommen von Asus: Das P5N32-SLI Deluxe eignet sich für Sockel-775-CPUs, das A8N32-SLI Deluxe für den Athlon 64. Beide Platinen kosten rund 190 Euro. Im Gegensatz zum bisherigen SLI-Chipsatz bietet der Nachfolger Nforce4 SLIx16 je sechzehn PCI-Express-Bahnen für die beiden Grafikkarten – bisher waren es nur acht. Beide Mainboards verfügen über eine herausragende Ausstattung samt lautloser Heatpipe-Kühlung, SATA-RAID und Dual-Gigabit-LAN. Die Wifi-Varianten verfügen sogar über W-LAN.

Info: www.asus.de

G72, G73, R580

GPU-Sockel von Nvidia und Ati?

Die Webseite www.anandtech.com berichtet, dass die nächsten Mittel- und Einsteiger-Grafikchips von Nvidia Pin-kompatibel zu NV40 und NV43 sind. So könnten die Kartenhersteller einfach die neuen Chips G72 und G73 auf aktuellen Platinen der Geforce-6-Serie unterbringen und dadurch Kosten sparen. Zudem entwickelt Nvidia angeblich einen Grafikchip-Sockel, der wie ein CPU-Sockel auf dem Mainboard sitzt. Ati soll hingegen bei dem R580-Chip an einem Sockel direkt auf PCI-Express-Karten arbeiten.

Info: www.anandtech.com

Intels neue Mobile-CPUs

Nach ersten Informationen (65 Nanometer-Fertigung, Dual-Core, 2 MByte L2-Cache) sind nun in einer internen Roadmap Details zur Namensgebung von Intels kommenden Notebook-CPUs aufgetaucht. Demnach soll ein vorangestellter Buchstabe die maximale Leistungsaufnahme angeben: Ein „E" steht für mehr als 50 Watt, „T" für mehr als 25, „L" für mehr als 15 und „U" für weniger als 15 Watt. Dem Buchstaben folgt eine vierstellige Zahlenkette, welche die ungefähre Leistung widerspiegelt. CPUs mit Yonah-Kern sollen Anfang 2006 auf den Markt kommen und im zweiten Quartal durch Chips mit einer neuen Architektur ersetzt werden.

Info: www.intel.de

Ati: Leistungsschub bei Quake 4 (dt.)

Ein „Hotfix"-Treiber verbessert bei Atis brandneuen Grafikkarten der Radeon-X1800-Serie die OpenGL-Performance immens. So läuft **Doom 3** – bisher eine Paradedisziplin von Nvidia – angeblich bis zu 30 Prozent schneller. Auch **Quake 4 (dt.)** soll von dem „Hotfix" profitieren.

Info: www.ati.de

X1800 nicht für AGP

Glaubt man der Gerüchteküche www.the-inquirer.net, gibt es keine AGP-Versionen von Atis Radeon-X1800-Karten (R520). Die X1600 (RV530) und die X1300 (RV515) sollen es hingegen auf den AGP-Markt schaffen.

Info: www.ati.de | www.the-inquirer.net

AMD senkt CPU-Preise

Bei den aktuellen Preissenkungen verabschiedet sich AMD vom Athlon XP, welcher neuerdings nicht mehr in der offiziellen Preisliste vertreten ist. Zudem scheiden die Sempron-Modelle ohne 64-Bit-Unterstützung für Sockel 754 und die langsameren Athlon-64-Varianten 2800+ wie 3000+ aus. Der Top-Notebook-Prozessor Turion 64 ML-40 kostet statt 354 nur noch 263 US-Dollar (minus 26 Prozent). Auch die Dual-Core-Prozessoren bietet AMD zwischen 6 und 16 Prozent günstiger an. Die übrigen Single-Core-CPUs werden jedoch nicht billiger.

Info: www.amd.de

Razer: Neue Mauspads

Die riesige Mausmatte Mantis Mat (444 x 355 x 4,3 Millimeter) bietet Razer in zwei Varianten an: Das Modell „Speed" für so genannte Highsenser ist besonders glatt, während sich das Mantis „Control"-Pad dank einer raueren Oberfläche für Lowsenser eignet. Beide Mausunterlagen kosten rund 25 Euro.

Info: www.speed-link.de

AMD: neue Fabrik in Deutschland

AMD weiht die zweite Chipfabrik in Dresden ein. Nach zwei Jahren Bauzeit sollen in der Fab 36 nächstes Jahr Prozessoren in 65-Nanometer-Fertigung hergestellt werden.

Info: www.amd-saxony.com

Radeon-X1000-Serie

Ati schlägt zurück: Shader-Modell 3, Kantenglättung plus HDR und ein komplett neues Line-up sollen Nvidia das Fürchten lehren.

Die R520- und RV530-Chips sind nun, nach mehreren Monaten Verspätung wegen eines Bugs (der die angepeilten Taktraten verhinderte) endlich vorgestellt worden. Vereinzelt gibt es sogar schon die X1800 XL im Handel. Wir haben Atis „Neue“ unter die Lupe genommen.

Technik: Vertex-Einheiten

Da der Vertex-Shader bereits vor der Umstellung auf Shader-Modell 3 mit der hierfür geforderten Präzision arbeitete, musste man hier nicht ganz so viel neu entwickeln wie in anderen Teilen des Chips. Neu hinzugekommen sind die dynamische Flusskontrolle (Dynamic Branching) und eine erhöhte, maximale Programmlänge, gefordert vom Shader-Modell 3. Das als Pflicht für Shader-Modell 3 angenommene „Vertex Texture Fetch“ (VTF), welches Texturzugriffe im Vertex-Shader ermöglicht, konnte Ati durch eine Lücke in der Spezifikation umgehen. Die Vertex-Shader an sich hat Ati sowohl in der Anzahl als auch in der Skalierbarkeit verbessert. So ist es nun möglich, nicht mehr den kompletten Block von sechs Einheiten in jedem Chip integrieren zu müssen. Man kann auch fünf (X1600) oder sogar nur zwei Einheiten (X1300) nutzen.

Technik: Pixeleinheiten

Der interne Aufbau der Pixel-Shader-Einheiten blieb im Grunde bei der bewährten und effizienten Aufteilung der Shader-Recheneinheiten in eine Haupt- und eine Hilfseinheit, die parallel zur Textureinheit arbeiten. Hinzugekommen ist eine Branching-Einheit, die verantwortlich für die Steuerung dynamischer und statischer Verzweigungen im Programmcode ist. Das dynamische Branching (dynamische Flusskontrolle) hat Ati effizient gelöst, indem man die Einheiten so auslegte, dass bereits bei sehr kleinen Pixelgruppen Leistungsgewinne erzielbar sind. Bei Nvidia hingegen sind die Pixelgruppen, ab denen sich Branching lohnt, um ein Vielfaches größer.

Ati vermarktet diese effiziente Ausnutzung bereits vorhandener Ressourcen unter dem Stichwort „Ultra-Threading“. Es handelt sich also nicht primär um ein neues Feature, sondern eher um eine Maßnahme, die die Effizienz steigert.

Technik: Speicher-Controller

Die größtmögliche Ausnutzung der vorhandenen Ressourcen ist bei der Entwicklung des R5xx ein ganz wichtiges Kriterium gewesen. Das angepeilte Ziel: nach Möglichkeit jede Latenz minimieren und gegenseitiges Blockieren der einzelnen Einheiten vermeiden. Wie schon erwähnt, war die Basis dafür bereits mit dem R300, der GPU der Radeon 9700, gelegt und musste „nur“ ins Shader-Modell 3 und in den neuen Fertigungsprozess übertragen werden.

Besonderes Augenmerk hat Ati auf den Speicher-Controller gelegt, der nun mit einem so genannten Ring-Bus arbeitet. Dieser bietet mehrere Vorteile. Zum einen spricht jede „Haltestelle“ des Ring-Bus nun zwei Speicherchips direkt an und kann mit den anderen Haltestellen ohne Hilfe der Zentraleinheit kommunizieren. Speicherzugriffe können durch die feinere Unterteilung in acht Kanäle schneller abgearbeitet werden. Zweitens ist es für den zentralen Speicher-Controller möglich, Prioritäten für die einzelnen Sub-Controller (Ring-Bus-Haltestellen) zu verteilen und somit dringend benötigten Daten Vorrang einzuräumen. Erste Ergebnisse dieser Neuerung zeigte bereits ein Patch, der die Frame-Raten in **Doom 3** und **Quake 4 (dt.)** um über 30 Prozent mit aktivem Anti-Aliasing in die Höhe schnellen ließ.

Radeon-Tech-Demos

1) The Assassin
In **The Assassin** tritt Ruby gegen eine grobschlächtige Kampfmaschine an, die den Schurken Optico ermordet hat. High-Dynamic-Range-Rendering (HDR) in Verbindung mit Kantenglättung und 3Dc-komprimierte Normal-Maps sind die Highlights der spannenden Action-Demo.

2) Toy Shop
Toy Shop dreht sich um einen Spielzeugladen, der inmitten eines Gewittersturms eine beeindruckende Effekttiefe zeigt. Parallax-Occlusion-Mapping, das etwa Pflastersteine sehr plastisch wirken lässt, ist neben den HDR-Gewittereffekten einer der Höhepunkte dieser ebenso stimmungsvollen wie rechenintensiven Demo.

Praxisprobleme mit der X1000-Serie



Nach Angaben von Ati steckt in den Beta-Treibern, die zum Launch gereicht wurden, noch viel Potenzial für Verbesserungen, beispielsweise durch die Programmierbarkeit des Speicher-Controllers. Man sei, grob geschätzt, erst bei 70 Prozent des Potenzials angelangt und auch einige neue Features würden erst später eingeführt.

Unter diesem Aspekt haben wir etliche Praxistests mit den Treibern unternommen und einige Ungereimtheiten aufgespürt. So wollte **Serious Sam 2** den HDR-Modus nur mit so starken Bildfehlern ausführen, dass an Spielen nicht zu denken war. Mit dem inzwischen erhältlichen Catalyst-5.11-Treiber ist das Problem behoben. In der Demo waren die Bildfehler zwar auch vorhanden, ließen aber wenigstens einen Ausblick auf das Geschehen zu (links oben). Auch in **Far Cry (dt.)** gab es Fehler (links unten). Zusätzlich hatte Adaptive-FSAA generell keine Wirkung und mit dem offiziell erhältlichen Patch 1.33 ließ sich kein HDR aktivieren. Trotz eines von Ati zur Verfügung gestellten Vorab-Patches auf Version 1.4 wollte auch dort der HDR-Modus nur ohne MSAA funktionieren, wie auch in **Age of Empires 3**, wo treiberseitiges FSAA allgemein mit HDR nicht funktioniert. Generellere Probleme scheint es derzeit noch mit dem adaptiven FSAA zu geben. Sehr feine Strukturen, wie zum Beispiel die Zaundrähte in **Half-Life 2**, verschwinden unter bestimmten Winkeln komplett, wenn man den anisotropen Filter über den Treiber erzwingt.

Technik: HDR

Am Ende der Pipeline, in den so genannten Raster Operators (welche unter anderem Blending-, Kantenglättung und Z-/Stencil-Operationen übernehmen), sorgt die neue Generation in Sachen Bildqualität für echten Fortschritt. Denn mit der X1000-Reihe ermöglicht Ati es erstmals, die High-Dynamic-Range (HDR)-Darstellung für einen stark erhöhten Dynamikumfang in den gerenderten Spielszenen in Kombination mit Multi-Sampling zu nutzen. Auch die Blending-Einheiten können nun mit den für HDR nötigen FP16-Texturen umgehen.

Adaptive-Anti-Aliasing

Eine weitere Technik zur Verbesserung der Bilqualität versteckt sich hinter dem Begriff des adaptiven Anti-Aliasings. Es handelt sich um eine Kantenglättung für transparente Objekte wie Zäune oder Gitter, die durch die Verwendung des Alpha-Test-Verfahrens entstehen. Aufgrund der Funktionsweise von MSAA war es früher nicht möglich, Kanten, die in durchsichtigen Texturen auftreten, zu glätten. Im Sommer stellte Nvidia jedoch bereits eine Technik zu genau diesem Zweck vor (Transparenz-AA). Ati bietet hier zwei Modi an, einen Qualitäts- und einen Performance-Modus. In Ersterem wird für die Abtastung der Alpha-Tests dieselbe Einstellung genutzt wie für das normale Multi-Sampling. Letzterer verwendet eine FSAA-Stufe weniger für die Transparent-Kantenglättung, bis zu einem Minimum von 2x FSAA.

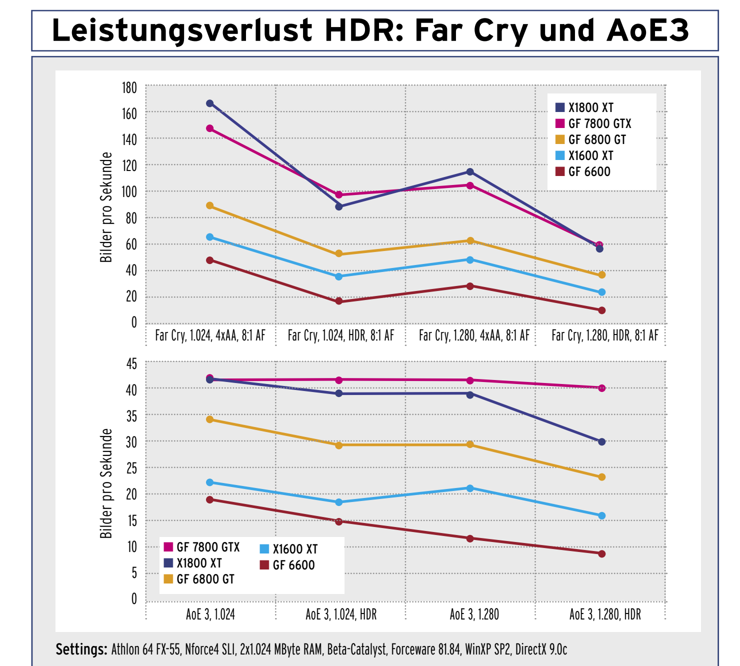
Area-Anisotropic-Filtering

Über die suboptimale Qualität des anisotropen Filters wurde gerade in den letzten Jahren heiß diskutiert. Ati entschloss sich, hier aktiv zu werden, und bietet mit der X1000-Reihe einen „High-Quality“-Modus für den anisotropen Filter an. Dieser berechnet den nötigen Grad der Anisotropie nun genauer unter Einbeziehung der Fläche. Daher auch der Name „Area-AF“. Ati vermeidet weitgehend die leidige Winkelabhängigkeit, sodass fast alle Texturen in bester Qualität zu filtern sind. Das kommt insbesondere dem organisch wirkenden Terrain moderner Spiele zugute, wo mit der alten, winkelabhängigen Technik häufig eine matschig wirkende Oberfläche direkt an eine sehr scharf texturierte Fläche grenzt. Area-AF lässt solche Flächen deutlich homogener wirken.

Benchmarksettings

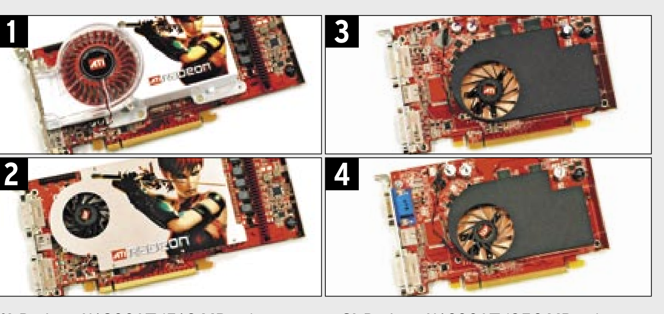
Da wir eine komplette Reihe von Grafikkarten vom Einstiegs- bis in das High-End-Segment vergleichen wollen, haben wir uns bei den Benchmarks für folgende Gruppierung der Settings entschieden. Geforce7 und Radeon X1800 wurden mit 4x FSAA

Leistungsverlust HDR: Far Cry und AoE3



Settings: Athlon 64 FX-55, Nforce4 SLI, 2x1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst, Forceware 81.84, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Die Radeon-X1000-Testkarten



1) Radeon X1800 XT (512 MByte)
Die Karte verfügt über eine massive Doppel-Slot-Kühlung mit einem Radiallüfter, der die erwärmte Luft aus dem Gehäuse befördert.

2) Radeon X1800 XL (256 MByte)
Die kleinere Karte kommt mit einem großen, aber lauten Single-Slot-Kühler auf den Markt.

3) Radeon X1600 XT (256 MByte)
Ohne zusätzlichen Stromanschluss und mit einfachem Gebläse, jedoch mit Kupferkühler, präsentiert sich die X1600 XT.

4) Radeon X1300 Pro (256 MByte)
Das kleinste Modell weist den gleichen Lüfter auf wie die große Schwester und verfügt über 256 MByte ungekühlten DDR2-RAM.

Übersicht der Radeon-X1000-Familie

Chipname	Radeon X1800 XT	Radeon X1800 XL	Radeon X1600 XT	Radeon X1600 Pro	Radeon X1300 (Pro)	Radeon X800 XT
Interner Codename/ Fertigungsprozess	R520/90 nm	R520/90 nm	RV530/90 nm	RV530/90 nm	RV515/90 nm	R423/130 nm
Kartenpreis (Euro)	499-550	449	199-249	149-199	99-149	270
Anzahl Transistoren (Mio.)	321	321	157	157	105	160
Leistungsaufnahme (ganzer PC in Watt)	203/323 (2D/3D)	185/295 (2D/3D)	166/273 (2D/3D)	Nicht bekannt	162/257 (2D/3D)	155/288 (2D/3D)
Lautheit in Sone (2D, 3D, BIOS)	1,3/1,9-3,2/10,5	1,2/4,5/5,8	5,4/5,4/6,3	Nicht bekannt	6,3/6,3/6,3	-/3,6/-
Pixel-Shader-Einheiten	16	16	12	12	4	16
Textureinheiten/Raster Operators	16/16	16/16	4/4	4/4	4/4	16/16
Vertex-Shader-Einheiten	8	8	5	5	2	6
Chiptakt (MHz); Pixelfüllrate (Megapixel/s)	625; 10.000	500; 8.000	590; 2.360	500; 2.000	450 (600); 1.800 (2.400)	500; 8.000
PS-/VS-Version	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0	2.B/2.0
Crossfire-Support	Ja (externer Dongle)	Ja (externer Dongle)	Ja (externer Dongle)	Ja (externer Dongle)	Ja (nur über PCI-E)	Ja (externer Dongle)
Speicherinterface; Speichertakt	256 Bit; 750 MHz	256 Bit; 500 MHz	128 Bit; 690 MHz	128 Bit; 390 MHz	64, 128 (128) Bit; 250-266 (400) MHz	256 Bit; 500 MHz
Speicherbandbreite (GByte/s)	48	32	22,1	12,5	bis zu 12,8	32,0
Speicherbestückung (MByte)	256, 512	256	128, 256	128, 256	128, 256 (256)	256
Z-Operationen/Takt; Farbwerte/Takt	16/16	16/16	8/4	8/4	4/4	16/16

Erstmals verwendete Ati einen ökonomischen 90-nm-Prozess für ein neues Design bei einer kompletten Chip-Familie.

mit Adaptive- beziehungsweise Transparenz-FSAA (mit Super-Sampling Einstellung) sowie 8:1 AF in höchster Qualitätsstufe, inklusive Area-AF der X1800 gequält. Bei **Far Cry (dt.)**, wo das adaptive AA der Radeon wirkungslos blieb, belasteten wir damit die Geforce ebenfalls nicht. Die Radeon X1600 XT, X800 XT und die Geforce 6800 GT haben wir mit Ausnahme von Adaptive-AA, welches die Geforce6 nicht anbietet, genauso getestet. Im Einstiegsbereich (X1300 Pro und Geforce 6600) reduzierten wir die Anforderungen auf 2x FSAA und 4:1 AF in höchster Qualität (ohne Area-AF auf der X1300 Pro). Bei allen Benchmarks deaktivierten wir Catalyst A.I. und stellten den Forceware-Treiber auf den Modus „Hohe Qualität".

Bitte beachten Sie diese Unterschiede beim Vergleich der Benchmarks.

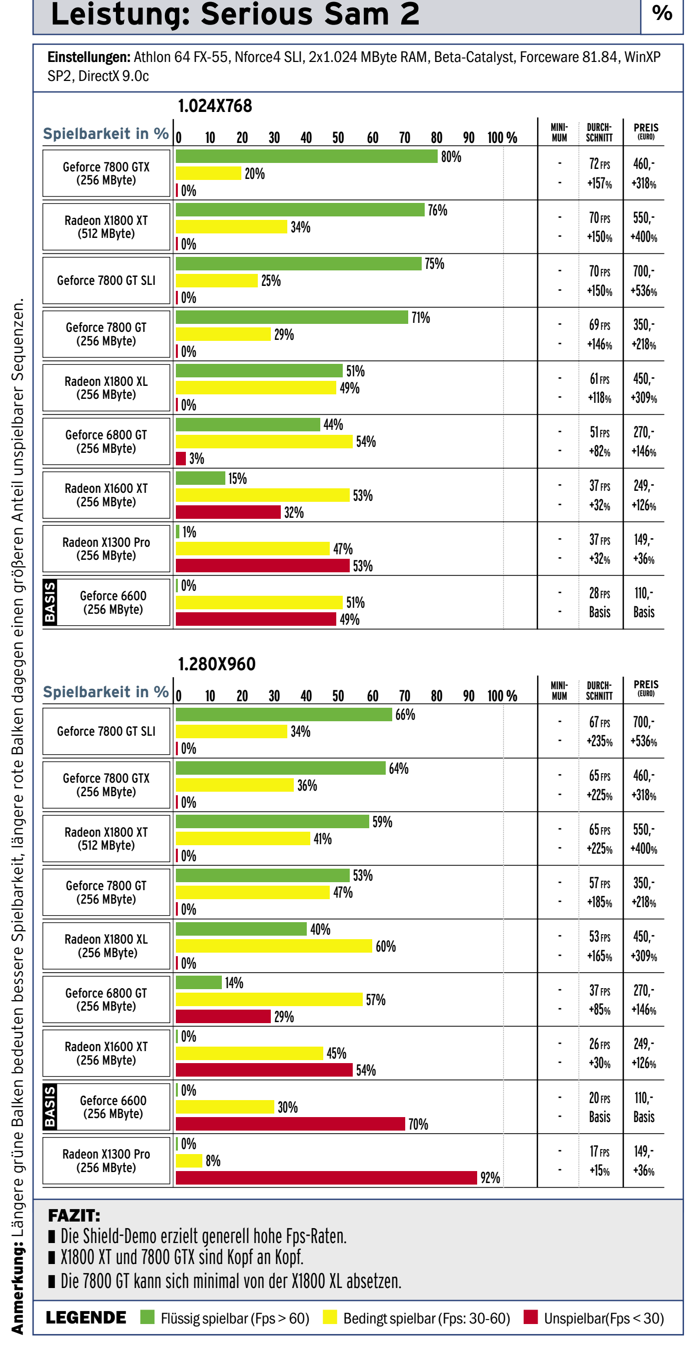
Lautstärke und Kühlung

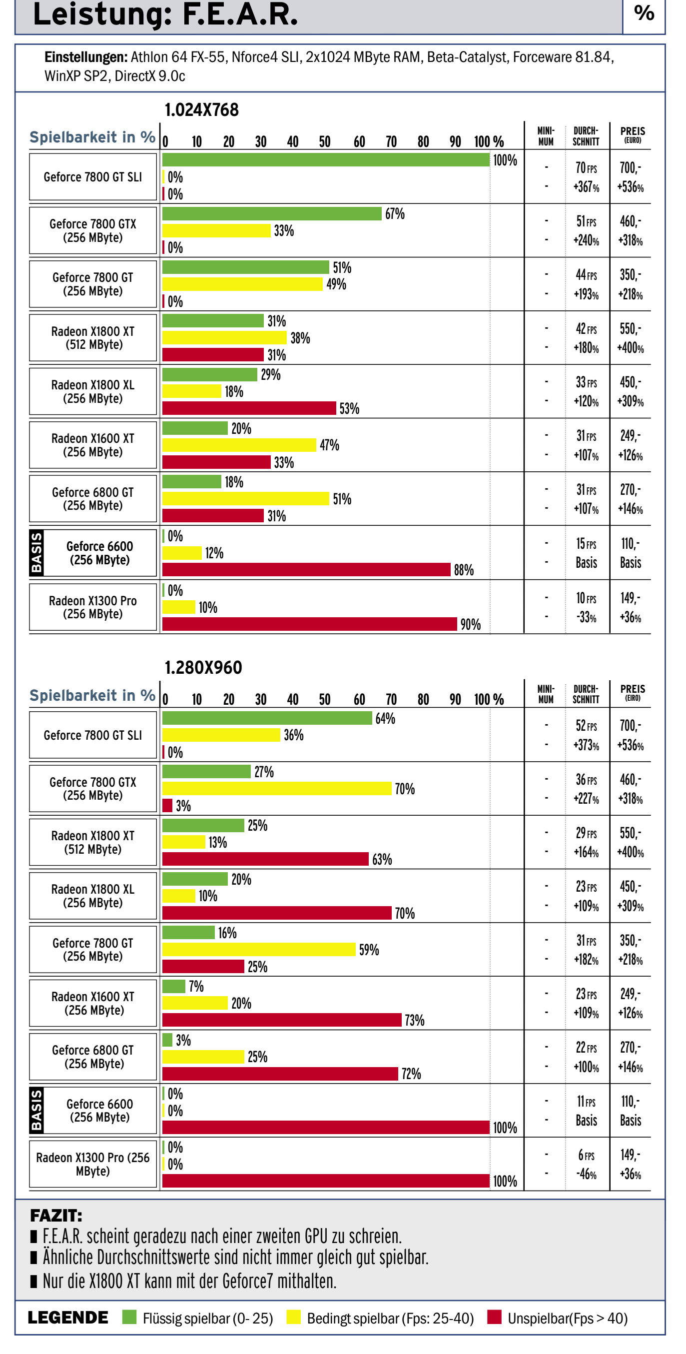
Obwohl Konkurrent Nvidia bei der Geforce 7800 zu der Single-Slot Kühlung zurückgekehrt ist, stattet Ati die X1800 XT mit einem Zwei-Slot-Kühler aus, um die Geräuschkulisse niedrig zu halten. Im regulären Windows-Betrieb geht dieses Konzept auf: Mit 1,3 Sone bleibt die Karte erfreulich leise. Nicht so unter 3D-Last. Sobald eine 3D-Anwendung gestartet wird, steigt die Spannung auf 4,35 Volt und die Lautheit auf 1,9 Sone. Eine längere Belastung läßt diese sogar auf 3,2 Sone anschwellen, wenn der temperaturgesteuerte Lüfter mit dem aufgetretenen Maximum von rund 6,0 Volt versorgt wird.

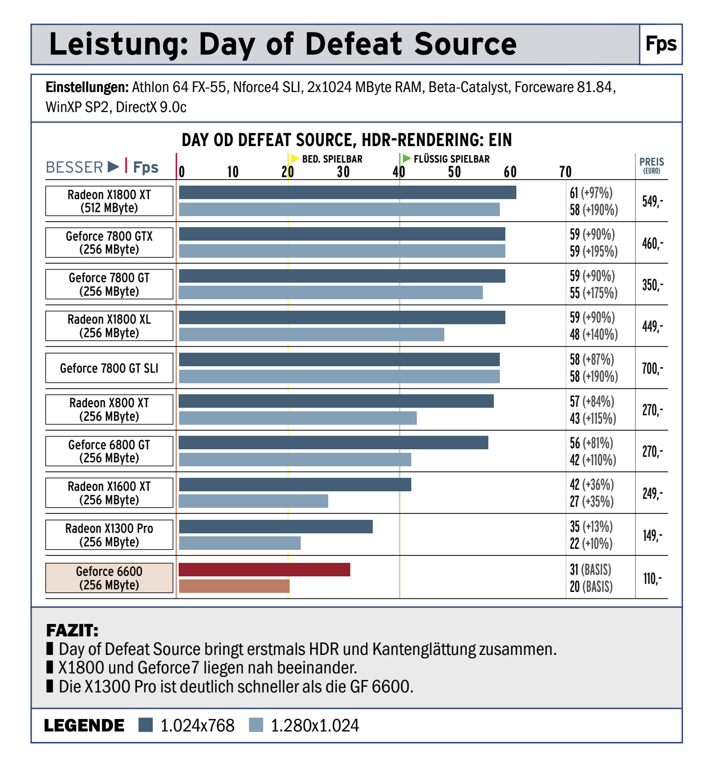
Die X1800 XL setzt hingegen auf einen Ein-Slot-Kühler mit kleinem Radiallüfter. Der Lüfter drehte auch im 2D-Betrieb von seinen normalen 1,2 Sone auf die nächste Stufe mit doch lauten 4,7 Sone hoch. Immerhin blieb dies dann das Maximum, welches sich auch im 3D-Betrieb einstellte.

Die X1600 XT und die X1300 Pro verfügen zwar über den gleichen Kühler, aber zumindest im Falle unserer Vorserienexemplare noch über keine einheitliche und funktionierende Lüftersteuerung. Lärmende 5,1 Sone für die X1600 XT und noch lautere 6,3 Sone für die X1300 Pro sind die Folge. Angesichts ihrer Leistungsaufnahme hoffen wir auf erträglichere Kühler durch die Board-Partner.

Unsere Messwerte zeigen, dass der 90nm-Prozess absolut kein Garant für sparsame Grafik ist. Sowohl im Idle-Betrieb als auch unter Volllast genehmigen sich die X1000-Karten deutlich mehr Strom als die Konkurrenz und auch mehr als ihre eigenen Vorgänger.





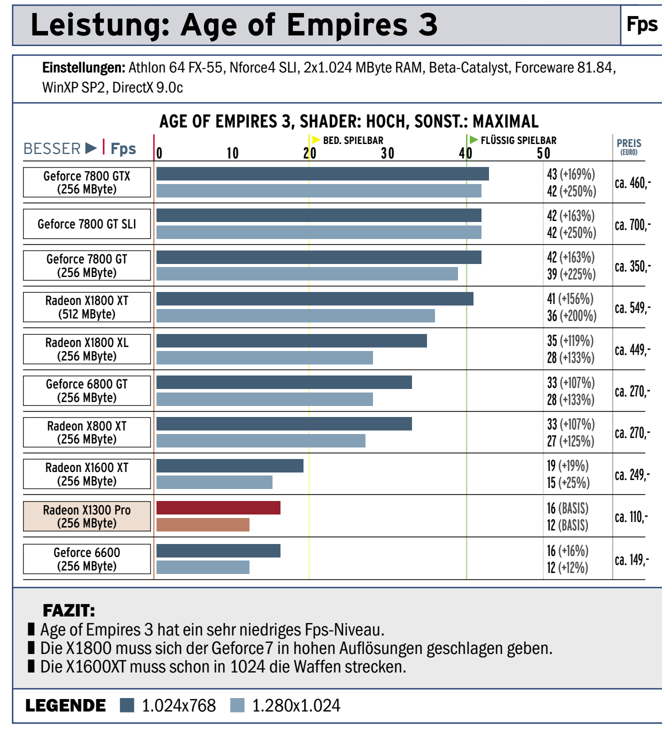


Fazit

Mit der Radeon-X1000-Architektur hat Ati den Sprung zur Krone von DirectX 9, dem Shader-Modell 3, vollzogen und gleichzeitig auf den ökonomischen 90-nm-Herstellungsprozess umgestellt, der hohe Taktraten garantiert. Begrüßenswert ist die Entscheidung, sowohl FSAA für transparente Bildinhalte und HDR als auch einen höherwertigen anisotropen Filter zur Verfügung zu stellen. Die Bildqualität wurde im Vergleich zur Vorgängergeneration ein weiteres Mal deutlich aufgewertet.

Da mit der leistungsfähigeren dynamischen Flusskontrolle der Hauptvorteil der Radeon X1000-Reihe in aktuellen Spielen derzeit noch nicht genutzt wird, sieht es bei den Benchmarks zum größten Teil nicht besonders gut aus. So kann die Radeon X1800 XT zwar in wenigen Bereichen einen kleinen Vorsprung vor der Geforce 7800 GTX einfahren, liegt in anderen Bereichen dafür umso deutlicher zurück. Und das, obwohl sie über doppelt soviel Videospeicher und rund 10 Gigabyte pro Sekunde mehr Bandbreite verfügt. Auch die X1800 XL, X1600 XT und X1300 Pro können sich kaum gegen die Konkurrenz in ihrer Preisklasse behaupten, wobei allerdings die Preise nach breiter Verfügbarkeit noch sinken werden.

Für die X1000 spricht allerdings die meist sehr gute Bildqualität durch HDR in Verbindung mit FSAA und das konkurrenzlose Area-AF. Adaptives FSAA kann wegen der „verschwindenden Zäune" aktuell nicht mit Transparenz-AA von Nvidia mithalten. (csp/tb/rk)



Leistung: Battlefield 2

Fps

Einstellungen: Athlon 64 FX-55, Nforce4 SLI, 2x1024 MByte RAM, Beta-Catalyst, Forceware 81.84, WinXP SP2, DirectX 9.0c

BATTLEFIELD 2 V1.02

BESSER ▶ | Fps (BED. SPIELBAR ab 30, FLÜSSIG SPIELBAR ab 50)

Grafikkarte	Fps 1.024x768	Fps 1.280x1.024	Preis (Euro)
Geforce 7800 GT SLI	85 (+325%)	75 (+400%)	ca. 700,-
Geforce 7800 GTX (256 MByte)	71 (+255%)	55 (+267%)	ca. 460,-
Geforce 7800 GT (256 MByte)	59 (+195%)	46 (+207%)	ca. 350,-
Radeon X1800 XT (512 MByte)	55 (+175%)	45 (+200%)	ca. 549,-
Radeon X1800 XL (256 MByte)	44 (+120%)	35 (+133%)	ca. 449,-
Radeon X800 XT (256 MByte)	44 (+120%)	34 (+127%)	ca. 270,-
Geforce 6800 GT (256 MByte)	36 (+80%)	28 (+87%)	ca. 270,-
Radeon X1600 XT (256 MByte)	32 (+60%)	24 (+60%)	ca. 249,-
Radeon X1300 Pro (256 MByte)	29 (+45%)	20 (+33%)	ca. 149,-
Geforce 6600 (256 MByte)	20 (+20%)	15 (+15%)	ca. 110,-

FAZIT:
- Die X1800 XT kommt nicht an die 7800 GTX heran.
- Eine X1800 XL ist merklich langsamer als die X1800 XT.
- Die hohen Settings sind zuviel für die X1600 XT und X1300 Pro.

LEGENDE ■ 1.024x768 ■ 1.280x1.024

Qualitätsvergleich Radeon vs. Geforce



Vergleich: Beim Transparenz-FSAA schneidet die 7800 besser ab. Die Bodentexturen sind bei Ati schlechter, dafür sind die Wandtexturen besser.

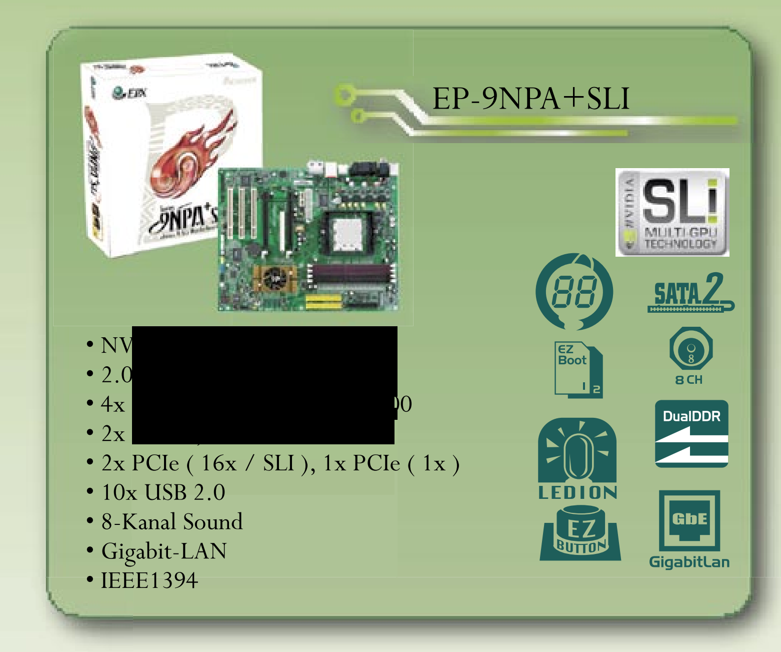


Transparenz: Am Beispiel der im Wind wehenden Blätter wird deutlich, dass Adaptive-AA bei Ati-Karten für ein ruhigeres Bild sorgen kann.

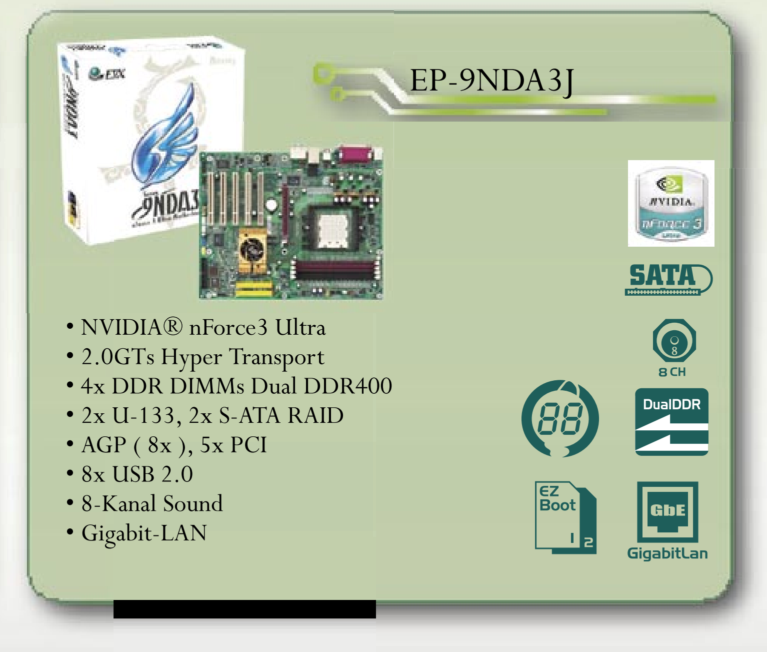




Macrocosm





















Wandweg 1 / 44149 Dortmund

Support: 01805-376900
Email: info@epox.de
Web: www.epox.de

Gamer-Stuff für Null Komma Nix*

*Werben Sie jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games: Wir belohnen Sie mit **exzellenter Gamer-Hardware**.

Die RAZER COPPERHEAD sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus die neue Referenz in Sachen Präzision und Schnelligkeit, dank Lasertechnologie und 2.000 dpi Auflösung.

Das MEDUSA 5.1 SURROUND HEADSET zeichnet sich durch hohen Tragekomfort aus, die drehbaren Ohrpads sind ebenso gepolstert wie der Kopfbügel. Über die im Kabel integrierte Fernbedienung regeln Sie die Lautstärke und den Wechsel zwischen DVD/CD-Betrieb. Die mitgelieferte Verstärkerbox verfügt über einen praktischen Lautstärkeregler, Ein/Ausschalter und zwei Kopfhörerbuchsen.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

- ❐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-**PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 115,20/24 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 139,20/24 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-**PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 115,20/24 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 139,20/24 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-**PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€115,20/24 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 139,20/24 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-**PC-Games-DVD-PLUS-Abo** inkl. Vollversion.
  (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg..)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Abo aus rechtlichen Gründen leider nicht für Österreich gültig!

Bitte senden Sie mir folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ❐ **Razer Copperhead Tempest Blue**
  (Art.-Nr.: 002803)
- ❐ **Medusa 5.1 Surround Headset USB**
  (Art.-Nr.: 002826)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

PG 24 14

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert

Alle PC's jetzt inkl. Systemverpackung & DHL Transportversicherung! nur 6.90 €

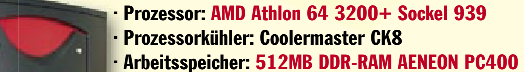
zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Wir wünschen allen unseren Kunden ein gesegnetes Weihnachtsfest!



Alle PC-Systeme werden ohne Betriebssystem ausgeliefert.
Aufpreis Windows XP Home inkl. Installation zzgl. 89.-
Aufpreis Windows XP Professional inkl. Installation zzgl. 149.-





AMD Athlon 64 3200+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3200+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: BIOSTAR K8T89-A9
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: NVIDIA GeForce 6200TC mit bis zu 256MB
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung, Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, SATA/Raid, LAN, 1xPCI-E x16 2xPCI-E x1, 1xAGP(XGP)

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.

Art-Nr. 3256

AMD Athlon 64 3500+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3500+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: BIOSTAR K8T89-A9
- Festplatte: 200GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 6600 PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung, Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, SATA/Raid, LAN, 1xPCI-E x16 2xPCI-E x1, 1xAGP(XGP)

Speicheraufrüstung von 512MB auf 1024MB nur 79,- €*

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.

Art-Nr. 3257

AMD Athlon 64 4000+

- Prozessor: AMD Athlon 64 4000+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 6800GS PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W X-Blizzard Modding Tower+Front LEDs
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, SATA/Raid

1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.

Art-Nr. 3301

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N DIAMOND
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 7800GTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W X-Blizzard Modding Tower+Front LEDs
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 7.1 Kanal Sound, Dual SATA/Raid, Dual Gigabit LAN, 2xPCI-E x16, SLI

Speicheraufrüstung von 1024MB auf 2048MB nur 169,- €*

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3304

AMD Athlon 64 3500+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3500+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: BIOSTAR K8T89-A9
- Festplatte: 200GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X1600Pro PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung, Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, SATA/Raid, LAN, 1xPCI-E x16 2xPCI-E x1, 1xAGP(XGP)

Speicheraufrüstung von 1024MB auf 2048MB nur 169,- €*

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.

Art-Nr. 3258

AMD Athlon 64 3700+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 3-F
- Festplatte: 200GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 6600GT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W X-Blizzard Modding Tower+Front LEDs
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 6 Kanal Sound, Gigabit LAN, SATA/Raid, 1xAGP/AGR

799.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.

Art-Nr. 3225

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N DIAMOND SLI
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA GeForce 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- 550W Edler Alu Design Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 7.1 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Dual Gigabit LAN, 2xPCI-E x16, SLI

1999.- € oder Finanzkauf ab 37€/mtl.

Art-Nr. 3309

AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM INFINEON/KINGSTON
- Mainboard: MSI RD480 NEO2
- Festplatte: 1000GB (4x250GB) SATA 7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB ATI X1800XT CROSSFIRE
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom
- 550W Edler Alu Design Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, 2xPCI-E x16 x1, Crossfire

2599.- € oder Finanzkauf ab 48€/mtl.

Art-Nr. 3311

AMD Athlon 64 3700+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X800GTO PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W X-Blizzard Modding Tower+Front LEDs
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, SATA/Raid

Speicheraufrüstung von 1024MB auf 2048MB nur 169,- €*

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.

Art-Nr. 3260

AMD Athlon 64 3800+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X1600XT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W X-Blizzard Modding Tower+Front LEDs
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, SATA/Raid

Speicheraufrüstung von 1024MB auf 2048MB nur 169,- €*

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3300

AMD Athlon 64 4800+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4800+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: High End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM INFINEON/KINGSTON
- Mainboard: MSI RD480 NEO2
- Festplatte: 500GB (2x250GB) SATA, 7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB ATI X1800XT CROSSFIRE
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16x DVD-Rom
- Gehäuse: 550W Edler Alu Design Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, 2xPCI-E x16 x1, Crossfire

2999.- € oder Finanzkauf ab 55€/mtl.

Art-Nr. 3221

AMD Athlon 64 FX57

- Prozessor: AMD Athlon 64 FX57 Sockel 939
- Prozessorkühler: High End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM INFINEON/KINGSTON
- Mainboard: MSI K8N DIAMOND SLI
- Festplatte: 1000GB (4x250GB) SATA 8mb Cache
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA GeForce 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 550W Edler Alu Design Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 7.1 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Dual Gigabit LAN, 2xPCI-E x16, SLI

3499.- € oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 3222

AD & Shop by Dynamic Pixels · www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche von 08.00 - 19.00 Uhr für Sie erreichbar!



Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg





... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!



Hardware zum Fest

Weihnachten steht vor der Tür und damit taucht wieder die große Frage auf: Was kommt auf den Wunschzettel und in was investiert man das Weihnachtsgeld?

Nie gab es mehr technischen Neuerungen und Hardware-Highlights als in diesem Jahr. Nvidia und Ati haben neue Grafikkartenserien am Start, die bislang nie gesehene Prachtgrafiken ermöglichen. Mit SLI und Crossfire kann man die Frameraten auch bei extremen Qualitätseinstellungen hochhalten – im Gegenzug muss man tiefe Löcher beim Geschenkebudget in Kauf nehmen. Intel und AMD locken mit leistungsfähigen Zweikernprozessoren, Creative bringt kurz vorm Fest mit der X-Fi eine neue Soundkartengeneration auf den Markt. Kurzum: Wer Hardware verschenken will oder noch Ideen für den eigenen Wunschzettel sucht, hat die Qual der Wahl.

Vorsicht! Falle!

Beim Hardware-Kauf ist dieses Jahr aber auch besondere Vorsicht geboten. Aufgrund der vielen Neuerungen sind 2005 diverse Technologien begraben worden. AGP-Grafikkarten sind am Aussterben und einige CPU-Sockel wird es nicht mehr lange geben. Beratung ist also unverzichtbar. Unsere Hardware-Redaktion hilft Ihnen bei der Geschenkeauswahl. (kb)

Monitore



MONITOR
FP71V
BENQ | CA. € 260,-
www.benq.de
WERTUNG | 1,92



MONITOR
VX924
VIEWSONIC | CA. € 370,-
www.viewsonic.de
WERTUNG | 1,90

Günstiger Zocker-TFT

Hersteller Benq gibt die Schaltgeschwindigkeit des FP71V mit 4 Millisekunden an. Wir haben 15 Millisekunden Reaktionszeit gemessen. Auf jeden Fall sind Spiele wie **Battlefield 2** für das 17-Zoll-LCD kein Problem. Schlieren gehören der Vergangenheit an: Man sieht fast keinen Unterschied zwischen einem Röhrenmonitor und dem Benq FP71V. Der Bildschirm ist ab 260 Euro im Fachhandel erhältlich.

High-End-Monitor

Sind Sie auf der Suche nach einem 19-Zoll-LCD? Dann empfehlen wir Ihnen den Viewsonic VX924. Die Reaktionszeit liegt bei gemessenen 16 Millisekunden. Aktuelle Ego-Shooter, Sportspiele und Strategietitel werden komplett schlierenfrei dargestellt. Mit einem Preis von 370 Euro ist der Bildschirm zudem noch sehr günstig. Mit dem PC verbinden Sie ihn per RGB oder DVI-D.

Grafikkarten

Pixel-Monster

Geschwindigkeitsenthusiasten mit einem PCI-Express-Mainboard sollten sich eine Geforce 7800 GTX unter den Weihnachtsbaum legen (lassen). Sinkende Preise und ein tadelloses Referenzdesign machen hier die Herstellerwahl unbedeutend. Mit am besten ausgestattet ist die Leadtek Winfast PX7800GTX TDH. Für 460 Euro erhalten Sie momentan keine schnellere Grafikkarte. Dank Referenzkühler ist der 3D-Beschleuniger auch noch flüsterleise und selbst für geräuschgedämmte PCs empfehlenswert. Atis Top-Modell Radeon X1800 XT lässt noch auf sich warten, dürfte aber zunächst über 500 Euro kosten.

GRAFIKKARTE
PX7800GTX TDH
LEADTEK | CA. € 460,-
www.leadtek.de
WERTUNG | 1,11

Spieleleistung für die AGP-Schnittstelle

Mit der RX800 Pro-TD256 hat MSI auch Ende 2005 noch ein heißes Eisen im Weihnachtskaminfeuer. Im mittlerweile dünnen AGP-Bereich liegt die Karte mit knapp über 200 Euro, guter Ausstattung und 256 MByte schnellem Videospeicher im Preis-/Leistungsvergleich weit vorn und kann die direkte Konkurrenz der Geforce-Karten in Sachen Performance hinter sich lassen. Hohe Übertaktungsreserven und ein leistungsfähiges Kühlsystem, welches allerdings nicht zu den leisesten gehört, verleihen der Karte auch für fordernde Spiele im Jahr 2006 eine gute Grundlage – sofern man zu Gunsten höherer Leistung auf Shader-Modell 3 verzichten kann.

GRAFIKKARTE
RX800 Pro-TD256
MSI | CA. € 200,-
www.msi-computer.de
WERTUNG | 1,88

Gut und günstig

Als ideales Weihnachtsgeschenk für leistungshungrige Spieler präsentiert sich die Sapphire Radeon X800 XL. Mit einem derzeit noch günstigen Preis und hochwertigen Komponenten ausgestattet, bringt sie Leistung satt. Dank des 256 MByte großen, sehr schnellen Videospeichers ist sie auch für zukünftige Spiele gerüstet. 16 Pixel-Pipelines und sechs Vertex Shader berechnen aufwändige Spielegrafik mit hoher Geschwindigkeit. Für mutige Übertakter bietet sich mit etwas Glück ungefähr 10 Prozent Leistungsreserve. Einziger Wermutstropfen ist das fehlende Shader-Modell 3 wie in allen X800-Karten.

GRAFIKKARTE
Radeon X800 XL
SAPPHIRE | CA. € 290,-
www.sapphiretech.de
WERTUNG | 1,85

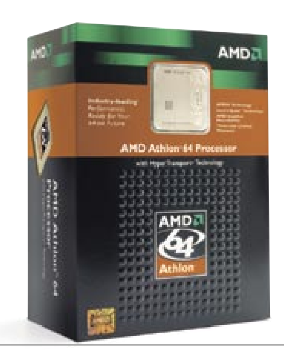
Für Sparfüchse

Mit am günstigsten unter den X800-GTO-Grafikkarten ist die Gecube GC-RX800GTO3-D3. Knapp 180 Euro blättern Sie für die Karte hin. Ein PCI-Express-Mainboard sollte aber bereits in Ihrem Rechner arbeiten, da es hiervon keine AGP-Varianten gibt. Der 3D-Beschleuniger überzeugt vor allem durch seinen relativ leisen Lüfter. Mit 256 MByte Grafikspeicher sind Sie schon auf der sicheren Seite, da aktuelle Titel wie **F.E.A.R.** oder **Call of Duty 2** mittlerweile deutlich von der guten Speicherausstattung profitieren. Der niedrige Preis verhindert ein üppiges Software-Bundle, sodass Sie lediglich Power DVD 5 im Karton finden.

GRAFIKKARTE
GC-RX800GTO3-D3
GECUBE | CA. € 180,-
www.gecube.com
WERTUNG | 1,93

Infrastruktur

PROZESSOR
Athlon 64 3500+
AMD | CA. € 220,-
www.amd.de
WERTUNG | -



Spiele-Prozessor

AMD-Prozessoren mit zwei Kernen sind zurzeit noch unverhältnismäßig teuer, knapp 340 Euro legen Sie aktuell für einen Athlon 64 X2 3800+ an. Unsere Preis-Leistungs-Tipps gelten deshalb vorläufig noch den Varianten mit nur einem Kern. Wer intensiv Multitasking nutzt, sollte aber dennoch den Kauf eines Zweikernprozessors in Erwägung ziehen. Ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis haben bei AMD die Modelle Athlon 64 3200+ für rund 170 Euro und Athlon 64 3500+ für circa 220 Euro. Beide Prozessoren liefern für aktuelle Computerspiele ausreichend CPU-Leistung und sollten auch 2006 bei kommenden Spielekrachern noch problemlos mithalten können.



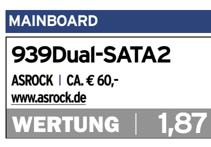
PROZESSOR
Intel Pentium 4 650
INTEL | CA. € 270,-
www.intel.de
WERTUNG | -

Die Alternative

Glaubt man den immer wieder in der Redaktion aufschlagenden Leserbriefen, dann hat die Wahl zwischen Intel und AMD weniger etwas mit Leistung, sondern eher etwas mit Religion zu tun. Von den Funktionen her macht es mittlerweile kaum noch einen Unterschied, zu welchem Hersteller Sie greifen. Die Prozessoren von Intel und AMD liefern beide 64-Bit-Technik, Energiesparfunktionen und den NX/XD-Virenschutz. Unsere Kaufempfehlung bei den Intel-Prozossoren geht an den Pentium 4 650. Die CPU ist mit 3,4 Gigahertz getaktet – bei einem Preis von 270 Euro können Intel-Jünger da wenig falsch machen.

Für Umsteiger

Der Wechsel von AGP zu PCI-Express bereitet vielen Spielern schlaflose Nächte: Die meisten neuen Mainboards unterstützen nur noch PCI-E. Wer also vor einem halben Jahr beispielsweise in eine teure Nvidia-Karte aus der 6800-Serie mit AGP-Schnittstelle investiert hat, kann diese auf einem reinen PCI-E-Mainboard nicht mehr betreiben – ärgerlich. Die perfekte Lösung für dieses Problem kommt von Asrock. Das 939Dual-SATA2 besitzt einen AGP- und einen PCI-E-Slot. Somit können Sie auf der Sockel-939-Platine jetzt noch eine ältere Grafikkarte betreiben und sind trotzdem für die Zukunft dank PCI-E perfekt gerüstet.





Für Aufsteiger

Wer sich mit Umrüstproblemen nicht beschäftigen braucht und einfach nur die beste Performance will, lässt sich das A8N-SLI Premium unter den Weihnachtsbaum legen. Das Mainboard führt aus gutem Grund seit Monaten unsere Bestenliste für den Sockel 939 an: Die Asus-Platine lässt mit Heatpipe-Kühlung und SATA-, Firewire sowie Gigabit-LAN-Ports keine Wünsche offen. Spieleleistung, Stabilität und OC-Funktionen sind erstklassig. Leistungsgierige Spieler nutzen dank SLI sogar zwei PCI-Express-Karten. Ergo: Mit dem aktuell besten Mainboard am Markt können Sie zu Weihnachten absolut nichts verkehrt machen.







SPEICHER
Twinx1024-3200XL
CORSAIR | CA. € 180,-
www.corsairmemory.com
WERTUNG | 1,73

Speicher für Spieler

Neben CPU und Grafikkarte ist der Arbeitsspeicher die dritte wichtige Komponente, wenn es um die Gesamtleistung eines Spiele-PCs geht. Viele aktuelle Computerspiele verlangen mittlerweile mindestens ein Gigabyte Arbeitsspeicher für einen flüssigen Spielverlauf. Empfehlenswert sind sogenannte Dual-Kits, die aus zwei baugleichen Speicherriegeln bestehen und somit problemlosen Dual-Channel-Betrieb ermöglichen. Zwei ordentliche DDR400-Module mit den Latenzen 2-2-2-5 bekommen Sie von Corsair für 180 Euro.

Für Spezialaufgaben

Das Problem ist altbekannt: Der Speicher-Controller des Athlon 64 hat in bestimmten Situationen Probleme, sobald vier Module mit DDR400 betrieben werden sollen. Wer trotzdem alle Speicherbänke nutzen und auf Nummer sicher gehen will, lässt sich so genanten Single-Sided-Speicher schenken. Eine gute Empfehlung ist das GByte-Kit DDR400 (M512-400-8) von MDT.

SPEICHER
GByte-Kit DDR 400
MDT | CA. € 110,-
www.mdt.de
WERTUNG | 2,13



Sound und Eingabegeräte

Zielsicher

Heiligabend, 22 Uhr. Der Weihnachtsbraten ist gegessen und dem gemütlichen Frag mit Kollegen auf dem Server steht nichts mehr im Wege. Damit Sie bei diesem Date die Oberhand behalten, schenken Sie sich doch einfach die MX 518 von Logitech zu Weihnachten. Die Maus hat maximal 1.600 dpi und setzt Bewegungen punktgenau und ohne Verzögerungen um. Mit der dpi-Umschaltung (direkt in der Hardware) passen Sie die Maus perfekt an Ihre Bedürfnisse an.





Für Speed-Junkies

Selbst Rallye-Legende Walter Röhrl könnte mit einer Tastatur als Steuereinheit keine Bestzeiten auf der gefürchteten Nordschleife hinlegen – ein gutes Lenkrad ist also für Rennspiel-Fans ein Muss auf dem Wunschzettel. Das aktuell beste kommt von Logitech. Das Momo Racing Force ist hochwertig verarbeitet, reagiert präzise und gibt einem das Gefühl, in einem echten Rennwagen zu sitzen. Sie schalten dabei wahlweise per Schaltwippe oder Knauf.

Brüllwürfel

Der Sound bei einem Computerspiel ist mittlerweile genauso wichtig wie die Grafik. Erst der richtige Klang schafft eine dichte Atmosphäre und lässt den Spieler ganz in das Geschehen abtauchen. Wer die optimale Beschallung will, greift zu einem guten 5.1-Soundsystem. Das Gigaworks G500 hat eine Gesamtleistung von stolzen 310 Watt RMS. Der Klang ist in allen Tonbereichen herausragend, der kräftige Subwoofer sorgt für eine satte Bassunterstützung. Neben Spielen klingen DVDs und selbstverständlich auch die Weihnachtsmusik exzellent auf diesem System. Wer noch die passende Soundkarte zu der Anlage sucht, notiert auf seinem Wunschzettel eine Creative X-Fi Extreme Music.





Für mobile Musikliebhaber

Sie suchen noch ein Geschenk für den Partner, Freunde oder die Familie? Ein hochwertiger MP3-Player ist da eine gute Idee. Der Iriver T10 sieht stylisch aus und ist trotzdem ein kleines, technisches Meisterwerk. Mit nur einer AA-Zelle läuft das Gerät unglaubliche 50 Stunden. Der Klang des Zwergs ist hervorragend, die Ausstattung ist dank Farbdisplay und Direkt-MP3-Encoding ebenfalls sehr gut. Der T10 ist mit 256 MByte, 512 MByte und 1 GByte erhältlich.

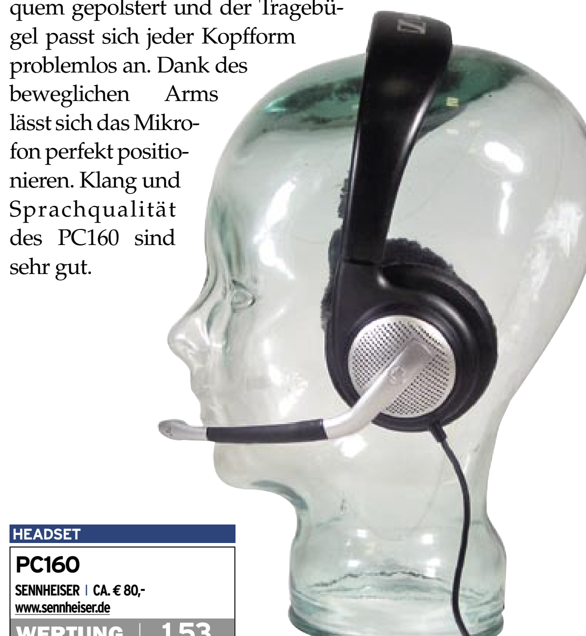
Für Profispieler

Sie wollen die perfekte Kontrolle über Ihr Computerspiel? Dann sollte dieses Keyboard zu Weihnachten auf Ihrer Wunschliste ganz oben stehen. Logitech bietet mit der G15 eine Spieler-Tastatur mit LCD – je nach Spieleunterstützung können dort nützliche Informationen wie Munitionsvorrat oder Zeit bis zum nächsten Erscheinen der Panzerung angezeigt werden. Zusätzlich verfügt das Keyboard über Macro-Tasten. Der Clou: Die Macros können selbst im Spiel mit Zeitverzögerung aufgezeichnet werden.

TASTATUR
G15
LOGITECH | CA. € 55,-
www.logitech.de
WERTUNG | 1,53

Für Mitteilungsbedürftige

Egal, ob Sie oft auf Multiplayer-Serven unterwegs sind oder Ihre Weihnachtsanrufe per Skype oder über andere Internet-Telefondienste erledigen wollen: Ein hochwertiges Headset sollte bei Ihnen auf jeden Fall unter dem Tannenbaum liegen. Unsere Empfehlung ist das Sennheiser PC160. Das hochwertige Headset bietet guten Tragekomfort, die Ohrmuscheln sind bequem gepolstert und der Tragebügel passt sich jeder Kopfform problemlos an. Dank des beweglichen Arms lässt sich das Mikrofon perfekt positionieren. Klang und Sprachqualität des PC160 sind sehr gut.





13-2005
€2,99
VIDEOGAME CULTURE
EDGE
NINTENDO | PC | HANDHELD | ARCADE | SET-TOP | ONLINE
NEUARTIGER CONTROLLER ACHT SEITEN REPORTAGE NINTENDOS
ACHT SEITEN
NINTENDOS REVOLUTION
nur € 2,99
XBOX 360
Microsofts Konsole auf dem Weg in unsere Wohnzimmer
TOMB RAIDER LEGEND
Zwischen Leichenschändung und Wiedergeburt einer Heldin
TEN HAMMERS
Die Pandemic Studios über Freiheit, Fiktion und US Army
HYPE PRINCE OF PERSIA THE MATRIX: PATH OF NEO GEARS OF WAR TITAN QUEST FSW: TEN HAMMERS
REVIEW QUAKE 4 BATTALION WARS PURSUIT FORCE THE SUFFERING 2 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
LIVING ON THE EDGE
Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys. Interviews. Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...
Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.

Einzeltests

Im Testlabor



Ati greift Nvidia mit den neuen Grafikkarten Radeon X1600 und X1800 an – einige Versandhändler haben die Radeon X1800 XT und XL bereits im Angebot. Die Preise für die XT-Variante reichen von 460 bis 600 Euro; Grafikkarten mit Geforce 7800 GTX sind teilweise ab 430 Euro erhältlich. Welchen 3D-Boliden die Performance-Krone zusteht, erfahren Sie im vierseitigen Artikel. Den Notebook-Bereich führt Nvidia mit dem neuen Geforce Go 7800 GTX an: Damit schließen Laptops endgültig zu Desktop-PCs auf. Falls Sie noch auf der Suche nach einem Weihnachtsgeschenk für sich oder andere PC-Freunde sind, lege ich Ihnen unser Weihnachts-Special ans Herz – hier finden Sie sicher genau das Richtige für die Feiertage. Wie immer ist auch ein Blick in die Einzeltests interessant: Falls Sie beispielsweise auf der Suche nach einem 17-Zoll-LCD sind, sollten Sie sich den Test des Benq FP71V durchlesen. Das LC-Display stellt alle getesteten Spiele ohne Schlieren dar. (ma)

Hardware

MAINBOARD (SOCKEL 939)



K8NF-9 (Rev. 1.1)

GIGABYTE | CA. € 90,-
www.gigabyte.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Preis-Leistungs-Verhältnis; Lautlose Kühlung; Läuft absolut stabil

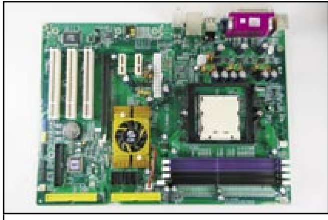
CONTRA Kleinere BIOS-Bugs

WERTUNG		
1,46	AUSSTATTUNG	1,89
	EIGENSCHAFTEN	2,10
	LEISTUNG	1,10

Gigabyte bietet das Spar-Tipp-prämierte Mainboard K8NF-9 mittlerweile als lautlose Variante an (Platinen-Revision 1.1). Bis auf die Chipsatz-Kühlung hat Gigabyte bei der neuen Platinen-Revision nichts gegenüber der ursprünglichen Variante (Test in PC Games 06/05) geändert. Der gleiche unspektakuläre Passivkühler hält übrigens auch Gigabytes SLI-Board K8N Pro-SLI zuverlässig auf Temperatur. Das neue K8NF-9 wird ebenfalls lediglich 42 Grad Celsius warm (Umgebungstemperatur: 25 Grad). Kurios: Als wir anschließend die aktiv gekühlte Version prüften, zeigte der Temperatursensor 45,3 Grad. Möglicherweise sorgt die neue BIOS-Version F7 bei der Passiv-Variante für eine niedrigere Temperatur(anzeige). Das aktuelle BIOS bietet Dual-Core-Unterstützung und eine sehr gute Lüftersteuerung. Die Speicherspannung lässt sich jedoch nach wie vor nur um 0,2 Volt erhöhen. Zudem ist die Version F7 nicht fehlerfrei: Deaktivieren Sie die Einstellung „CPU Spread Spectrum", läuft der HT-Link nur mit 193,8 MHz. Darüber hinaus hatten wir Probleme mit manchen PS2-Tastaturen. Die Leistungswerte sind dagegen hervorragend. Auch im Stabilitätstest leistet sich die Platine keine Schwächen. Die lautlose Kühlung ist ein zusätzliches Kaufargument für das ebenso günstige wie gut ausgestattete K8NF-9.

ALTERNATIVEN Gut 10 Euro billiger ist das Epox 9NPA7I. Dafür müssen Sie allerdings auf Gigabit-LAN und 7.1-Sound verzichten und einen Lüfter (1,3 Sone) in Kauf nehmen. Wer zwei Grafikkarten verwenden möchte, bekommt für 110 Euro das günstige K8N Pro-SLI von Gigabyte. (dm)

MAINBOARD (SOCKEL 939)



9NPA7I

EPOX | CA. € 80,-
www.epox.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Guter Preis; Sehr stabil; Tuning-Funktionen

CONTRA Dürftige Ausstattung

WERTUNG		
1,71	AUSSTATTUNG	2,25
	EIGENSCHAFTEN	2,40
	LEISTUNG	1,30

Im Gegensatz zu Gigabyte entscheidet sich Epox für das kleinere Feature-Paket mit 100-MBit-LAN und 5.1-Sound. Auch die übrige Ausstattung ist bescheiden: Nur ein SATA- und ein IDE-Kabel liegen im Karton, Blenden für USB oder ein Firewire-Port fehlen. Dafür sind SATA-, PCI- und Spieleleistung erstklassig. Die USB-Übertragungsrate ist mit 37,5 MByte/s sogar hervorragend. Auch die Stabilitätsprüfungen meistert das 9NPA7I mühelos. Der verwendete Lüfter stört mit 1,3 Sone nicht. Dafür funktionierten im Test weder der Suspend-to-RAM-Modus noch der Ruhezustand (BIOS-Version: 10/03/2005).

ALTERNATIVEN Gigabytes K8NF-9 (siehe Test oben) arbeitet lautlos, hat die bessere Ausstattung und kostet lediglich 10 Euro mehr. (dm)

MAINBOARD (SOCKEL 939)



KV2 Lite

ELITEGROUP | CA. € 70,-
www.elitegroup.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr günstig; Leistung und Stabilität

CONTRA Nur AGP; Backplate festgeklebt

WERTUNG		
1,76	AUSSTATTUNG	2,31
	EIGENSCHAFTEN	2,30
	LEISTUNG	1,40

Dem AGP-Chipsatz K8T800 Pro stellt Elitegroup die Southbridge VT8237R zur Seite. Diese bietet nur 100-MBit-LAN und zwei SATA-I-Ports (RAID 0 und 1). Dafür ist die Spieleleistung erstklassig. USB- und PCI-Übertragungsrate sind sehr gut, liegen jedoch hinter dem Nforce4. Bei LAN-Last fällt die PCI-Transferrate zudem um 10 Prozent. Die Platine fährt in nur 27 Sekunden hoch und arbeitet mit allen getesteten DIMMS zusammen. Ärgerlich: Im Suspend-to-RAM-Modus (Stand-by) laufen die Lüfter weiter. Patzer leistet sich Elitegroup beim Board-Layout: Der Sockel ist weit oben und sitzt bei kleinen Gehäusen daher sehr nah am Netzteil.

ALTERNATIVEN Das K8T Neo2-F V2 von MSI hat ebenfalls den K8T800-Pro-Chipsatz und kostet nur 65 Euro. (dm)

17-ZOLL-LCD



FP71V

BENQ | CA. € 280,-
www.benq.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Reaktionszeit; Gute Interpolation; Stand-by-Verbrauch

CONTRA Helligkeitsverteilung

WERTUNG		
1,92	AUSSTATTUNG	2,01
	EIGENSCHAFTEN	2,40
	LEISTUNG	1,74

Der Bildschirm soll mit 4 Millisekunden Reaktionszeit vor allem Spieler ansprechen. Im Farbkombinationstest messen wir eine sehr gute Schaltgeschwindigkeit von 15 Millisekunden. Die Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 meistert der Benq FP71V ebenfalls gut. Die Helligkeit lässt sich zwar auf sehr gute 280 Candela pro Quadratmeter hochregeln, doch 100 Candela pro Quadratmeter ist der niedrigste Helligkeitswert. Ungleichmäßig ist die Helligkeitsverteilung, die Werte der einzelnen Messpunkte weichen bis zu 20 Prozent voneinander ab. Ein weiterer Kritikpunkt ist der geringe Einblickwinkel, er beträgt horizontal 140 und vertikal 130 Grad.

ALTERNATIVEN Der Viewsonic VX724 kostet etwa 300 Euro. (ma)

17-ZOLL-LCD



AL1751bs

ACER | CA. € 300,-
www.acer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Reaktionszeit; Farbbrillanz; Bedienung OSD

CONTRA Spiegelungen

WERTUNG		
1,97	AUSSTATTUNG	2,08
	EIGENSCHAFTEN	2,44
	LEISTUNG	1,78

Unsere Testmethode ergibt eine Reaktionszeit von immerhin 17 Millisekunden für das Acer AL1751bs. Damit sind Action-Spiele für das LCD kein Problem. Acer stattet das AL1751bs mit einem TN-Panel und Crystalbrite-Technologie aus. Dies sorgt für eine sehr gute Farbbrillanz, aber auch für starke Spiegelungen im Display. Die Helligkeit lässt sich von 120 bis 300 Candela pro Quadratmeter regeln. Die hohe Leuchtkraft ist auch notwendig, um dem Spiegeleffekt des LCDs entgegenzuwirken. Bei der Helligkeitsverteilung zeigt der Acer AL1751bs leichte Schwächen: Die Messpunkte weichen bis zu 14 Prozent voneinander ab. Die Darstellung kleinerer Auflösungen bereitet dem Monitor kaum Probleme.

ALTERNATIVEN Reaktionsschneller ist der Benq FP71V. (ma)

NOTEBOOK



Aspire WLMi 1694

ACER | CA. € 1.400,-
www.acer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Spieleleistung; Preis

CONTRA Lautheit 3D; Display

WERTUNG		
1,92	AUSSTATTUNG	2,02
	EIGENSCHAFTEN	1,46
	LEISTUNG	2,04

Gerade mal knapp 3 Kilo bringt das Aspire WLMi 1694 von Acer auf die Waage und wartet dennoch mit einer Multimedia-Ausstattung auf, die kaum Wünsche offen lässt. In **Need for Speed Underground 2** (1.024x768, kein FSAA/AF) leistet das Acer-Notebook 51 Fps. Allerdings fiel im 3D-Betrieb die hohe Geräuschentwicklung von durchgehend 3,0 Sone negativ auf. Beinahe lautlos (0,2 Sone) arbeitet das Aspire WLMi 1694 dagegen im normalen Windows-Betrieb. Kleinere Schwächen offenbarte auch das LC-Display trotz der angepriesenen Crystalbrite-Technologie. Zwar sind Bildschärfe und Kontrast tadellos, die Leuchtkraft von 120 Candela pro Quadratmeter ist allerdings nur durchschnittlich. Zudem wirken die Farben etwas matt und kraftlos und das LCD ist mit 35 Millisekunden Reaktionszeit ein wenig träge. Im Office-Betrieb können Sie mit dem Acer-Notebook 264 Minuten lang arbeiten. Bei 3D-Spielen macht das Aspire nach 172 Minuten schlapp. Die Leistung des Displays trübt das sonst gute Gesamtergebnis – wen das nicht stört, der greift bei dem günstigen Preis von 1.400 Euro zu.

Produktname	Aspire WLMi 1694
Prozessor	Pentium M 760 (2,0 GHz)
Arbeitsspeicher	1.024 MByte DDR2-533-SDRAM (2 Module)
Chipsatz	Intel 915PM
Grafikchip	Mobility Radeon X700 (358 MHz), 256 MByte (344 MHz)
Festplatte	Seagate ST9100822 (100 GByte, 5.400 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	Matshita UJ-845D (DVD+R/RW 8x/4x, Dual 2,4x)
LCD	15,4 Zoll WXGA (1.280x800)
Akku/Gewicht	4.400 mAh (14,8 V)/3,0 kg
Kommunikation	56k-Modem, LAN, WLAN 802.11b/g (54 MBit/s), Bluetooth
Zubehör	NTI CD & DVD-Maker 7, Norton Antivirus

ALTERNATIVEN Das Notebook Cebob HEL 700 XP von Krysteltech Lynx ist für ebenfalls rund 1.400 Euro erhältlich. Möchten Sie mehr Spieleleistung, empfehlen wir Ihnen einen Laptop mit Nvidia Geforce Go 7800 GTX oder Ati Mobility Radeon X800 XT. Dell und Cyber System bieten entsprechende Notebooks an. (ma)

NETZTEIL



Dark Power BQT P6-520W

BE QUIET! | CA. € 120,-
www.be-quiet.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Leistungsstark; Viele Anschlüsse; Im 2D-Betrieb sehr leise

CONTRA Signalqualität

WERTUNG		
1,68	AUSSTATTUNG	1,60
	EIGENSCHAFTEN	1,70
	LEISTUNG	1,70

Bei den Anschlüssen erfüllt das Netzteil alle aktuellen Anforderungen: 2x PCI-E, SATA- und klassische Gerätestecker in ausreichender Anzahl. Bei der Belüftung setzt Be quiet! auf zwei 80mm-Lüfter. Bei unseren Leistungstests zeigte das Netzteil kaum Schwächen: Die gut dimensionierten Versorgungsleitungen liefern ausreichend Leistung, um aktuelle SLI-High-End-Systeme dauerhaft zu betreiben. Unter Volllast ist die Signalqualität gut, nur die 5-Volt-Leitung knickt bei hohen Belastungen etwas ein. Im Windows-2D-Betrieb ist das Netzteil mit 0,6 Sone [26,3 dB(A)] kaum zu hören, bei voller Belastung drehen die Lüfter mit bis zu 2,6 Sone [43 dB(A)] – etwas lauter als der Vorgänger.

ALTERNATIVEN Ähnlich leistungsstark ist das Enermax EG701AX. (kb)

ARBEITSSPEICHER



PC3200 EL Platinum 2.048MB Kit

OCZ | CA. € 270,-
www.oc-wear.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Kapazität; Stabilität; Niedrige Latenzen

CONTRA Übertaktungspotenzial

WERTUNG		
2,10	AUSSTATTUNG	2,38
	EIGENSCHAFTEN	3,00
	LEISTUNG	1,70

Um Kompatibilitätsprobleme zu vermeiden, kaufen viele Athlon-64-Besitzer lieber gleich zwei 1-GByte-Module. Bisher gab es entsprechende Pärchen jedoch nur mit relativ hohen Latenzen. OCZ bietet hingegen DDR400-Module an, welche für die Latenzen 2-3-2-5 (CAS-TRCD-TRP-TRAS) spezifiziert sind. Im Test lief das Zwei-Gigabyte-Bundle bei 2,6 Volt absolut stabil mit den schnellen Timings. Noch niedrigere Latenzen waren jedoch nicht möglich – selbst mit einer (vom Hersteller garantierten) RAM-Spannung von 2,8 Volt. Ein nettes Extra für Casemodder sind die spiegelnden Kühlkörper aus vernickeltem Kupfer.

ALTERNATIVEN Zwei 1-GByte-Module des Herstellers TakeMS kosten lediglich 200 Euro, laufen dafür aber nur mit einer CAS-Latenz von 2,5. (dm)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Abgewertet ** Keine absoluten Leistungswerte, sondern normierter Leistungsindex. Damit wird die Gleichgewichtung der verwendeten Benchmarks sichergestellt. *** Durchschnittswert aus NfSU 2, Half-Life 2 und Splinter Cell 3.

AGP-Karten bis 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 250,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,1 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,83*
MSI NX6800-TD128	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	1,9 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,13*
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,15*
Gigabyte GV-N68128DH	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	0 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,20*
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,3 Fps	59,5 Fps	2,31
Sparkle SP-AG40DT	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	3,4 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,34*
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,36*
MSI NX6600GT-VTD128	€ 170,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,36*
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	77,4 Fps	58,9 Fps	2,44*
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 150, -	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	76,5 Fps	57,2 Fps	2,44*

AGP-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 400,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	92,9 Fps	87,7 Fps	1,69*
MSI NX6800U-T2D256	€ 400,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,69*
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 460,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	3,7 Sone	90,5 Fps	88,5 Fps	1,71*
Sapphire Radeon X800 XT	€ 400,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,5 Sone	89,2 Fps	86,4 Fps	1,72*
Asus AX 800 XT	€ 400,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Sparkle SP-AG40GPT	€ 250,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,1 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,83*
Sapphire Radeon X800 XL	€ 280,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/493 MHz DDR	3,8 Sone	84,6 Fps	80,9 Fps	1,85
XFX Geforce 6800 GT	€ 300-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,4 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,85
MSI RX800 Pro-TD256	€ 320,-	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,8 Sone	84,6 Fps	79,3 Fps	1,88
Tul Powercolor X800 XL	€ 300,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/493 MHz DDR	3,7 Sone	84,6 Fps	80,9 Fps	1,89

PCI-Express-Karten bis 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Asus EN6600GT Silencer	€ 200,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	0 Sone	78,1 Fps	66,5 Fps	2,08
Albatron PC6800	€ 230,-	Geforce 6800	128 DDR3 [2,8 ns]	350 MHz/350 MHz DDR	1,1 Sone	79,6 Fps	67,9 Fps	2,15
Gecube Radeon X800 GT Uni-Wise (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 150,-	Radeon X800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,6 Sone	79,1 Fps	67,3 Fps	2,16
MSI NX6800-TD256E	€ 270,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	3,4 Sone	77,1 Fps	63,5 Fps	2,17
Tul Powercolor X800 GT	€ 150,-	Radeon X800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	2,5 Sone	79,1 Fps	67,3 Fps	2,19
Connect 3D Radeon X800	€ 200,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	79,8 Fps	69,3 Fps	2,21
Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe	€ 170,-	Radeon X800	128 DDR3 [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	0 Sone	78,7 Fps	70,9 Fps	2,22
MSI NX6600GT-TD128E	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,2 Sone	76,8 Fps	58,3 Fps	2,30
Leadtek PX6600 GT TDH Extreme	€ 180,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/560 MHz DDR	1,6 Sone	77,8 Fps	59,5 Fps	2,33
Gigabyte GV-NX66T128VP	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,1 Fps	58,8 Fps	2,34*

PCI-Express-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Asus EN7800GTX Top	€ 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	486 MHz/675 MHz DDR	1,1 Sone	104,3 Fps	109,3 Fps	1,11
Leadtek Winfast PX7800 GTX TDH	€ 380,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	2,9 Sone	98,1 Fps	93,1 Fps	1,11
Asus EN7800GTX	€ 450,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	101,5 Fps	105,8 Fps	1,16
Leadtek Winfast PX7800 GT Extreme	€ 400,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [1,6 ns]	450 MHz/525 MHz DDR	2,8 Sone	98,8 Fps	95,1 Fps	1,29
Gainward Ultra/3400 PCX GS	€ 400,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [1,6 ns]	450 MHz/550 MHz DDR	3,0 Sone	99,1 Fps	95,4 Fps	1,34

RÖHRENMONITORE

* Ein/Stand-by

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Bildschärfe	Farbbrillanz	Leistungsaufnahme*	Besonderheiten	Wertung
LG 901B	€ 160,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut	88/6 Watt	Keine	2,13
Yakumo 996N (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 130,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	90/16 Watt	Highcontrast	2,15
Samsung Syncmaster 957P	€ 250,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend bis gut	103/10 Watt	Highcontrast	2,24
Samsung Samtron 98PDF	€ 150,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend	71/5 Watt	Keine	2,30

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

* Neues Bewertungssystem

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan M1700	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m²	Lautsprecher	1,92*
Sony SDM-HS75P	€ 340,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m²	X-Brite-Technik	1,93*
Viewsonic VX724	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m²	-	1,95
Viewsonic VP171b (8ms) (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	105 bis 220 cd/m²	Höhenverstellbar	2,05*
Iiyama Prolite E431S	€ 250,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m²	Lautsprecher	2,09

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 930 BF	€ 540,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m²	Magicbright	1,86
Viewsonic VX924 (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 420,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m²	-	1,90
Eizo L778	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m²	Lichtsensor	1,92
Phillips 190P6ES	€ 450,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	30 bis 240 cd/m²	USB-Hub, Lautsprecher	1,99
Nec Multisync 1970GX	€ 470,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m²		2,02

MAINBOARDS

* PCIEG = PCI-Express-Grafikkarten-Slot [1] Angaben „NF2" (Nforce2), „925X" (Alderwood) und „875P" (Canterwood) beziehen sich auf PCG-Overclocking-Tests.

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Asus A8N-SLI Premium	€ 170,-	Nvidia Nforce4 SLI	1007/1.02	0/2 x16/1 x1/ 1 x4/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,23
Gigabyte K8NXP-9	€ 155,-	Nvidia Nforce4 Ultra	F4/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,30
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nvidia Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,39
Asus A8N-SLI (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 120,-	Nvidia Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,43
MSI K8N Diamond-54G	€ 180,-	Nvidia Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	0/2 x16/0/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,46
Epox 9NPA+ Ultra	€ 120,-	Nvidia Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,48
Gigabyte K8NF-9	€ 90,-	Nvidia Nforce4	F2/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,50
Gigabyte K8N Pro-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-465 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Dual BIOS	DDR400 (4)	Bestanden	1,52
Epox 9NDA3+	€ 110,-	Nvidia Nforce3 Ultra	02.02.05/1.0	1/0/0/5	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,58
Elitegroup KN1 Extreme	€ 110,-	Nvidia Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,60
Abit AX8	€ 100,-	Via K8T890	1.0/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,68
Abit Fatality AN8	€ 160,-	Nforce4 Ultra	1.6/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., RAM-Flow	DDR400 (4)	Bestanden	1,69
Abit AN8 SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	0/2x 16/2, x1/2	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR400 (4)	Bestanden	1,70
Abit Fatality AN8 SLI	€ 195,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR400 (4)	Bestanden	1,71
Albatron K8SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.07/0.8	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-450 MHz	4x SATA(-RAID), Dual BIOS	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,72
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 180,-	Nvidia Nforce4 SLI	1.25/A	0/2 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-456 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Frontbl.	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73
Abit AV8	€ 90,-	Via K8T800 Pro	12/1.1	1/0/0/0/5	1.000 MBit/s	200-333 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,74
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 125,-	Nvidia Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	0/1 x16/1 x1/1 x2/4	2x 1.000 MBit/s	190-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,80
MSI K8T Neo2-F v2.0	€ 65,-	Via K8T800 Pro	3.2/1B	1/0/0/4	1.000 MBit/s	200-232 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,85

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Asus P5WD2 Premium	€ 210,-	Intel 955X	0205/1.02	0/2 x16/1 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	4x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,54
Abit Fatality AA8XE	€ 190,-	Intel 925XE	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	1.000/100 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	DDR2-400/533 (4)	Sehr gut	1,54
Gigabyte 8N-SLI Pro (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 125,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	100-500 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	DDR2-667 (4)	Sehr gut	1,73
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 230,-	Intel 945P	0306/1.02	0/2 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	100-450 MHz	6x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,79
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	€ 180,-	Intel 925P	1004/1.02	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., WLAN	DDR2-400/533 (4)	Sehr gut	1,81
Aopen i915Ga-HFS	€ 220,-	Intel 915G	A/1.01	0/1 x16/1 x1/2	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Kühler	DDR2-533 (4)	Gut	1,85
MSI 865PE Neo3-F	€ 80,-	Intel 865PE	5.20/3	1/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,85
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	Intel 955X	F5/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	6x SATA(-RAID), Bluetooth	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,88
Intel D925XECV2	€ 225,-	Intel 925XE	1.0/01	0/1 x16/2 x1/4	1.000 MBit/s	Nicht möglich	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR2-400/533 (4)	Gut	1,94
Abit AW8-Max	€ 230,-	Intel 955X	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,98
Abit AL8	€ 155,-	Intel 945P	1.2/1.0	0/1 x16/3 x1/2	1.000 MBit/s	133-400 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,06
MSI P4N Diamond	€ 190,-	Nvidia Nforce4 SLI IE	1.24/1	0/2 x16/1 x1/2	2x 1.000 MBit/s	150-350 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,11
MSI 915 Combo-FR	€ 100,-	Intel 915P	1.6/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR-400/DDR2-533 (2/2)	Gut	2,13
MSI 945P Platinum-FIR	€ 145,-	Intel 945P	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-350 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,16
Gigabyte 8I945P Pro	€ 145,-	Intel 945P	F5/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	100-600 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., NB-Lüfter	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,20
Asus P5ND2-SLI Deluxe	€ 185,-	Nvidia Nforce4 SLI IE	0605/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,22
Elitegroup PF5 Extreme	€ 125,-	Intel 945P	050530/1.0A	0/2 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Front-An.	DDR2-400/667 (4)	Gut	2,30
Biostar I945P-A7	€ 130,-	Intel 945P	505/1.0	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-232 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,62
Elitegroup 915P-A	€ 80,-	Intel 915P	050204/1.1	1/1 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-255 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR-400/DDR2-533 (2/2)	Gut	2,67
Asus P5GDC Deluxe	€ 120,-	Intel 915P	1008/	0/1 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR-400/DDR2-533 (4/2)	Gut	3,24

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR400/433/466/500/533/550/600 unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)[1]	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair Twinx1204-3200XL	€ 190,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Platinum Revision 2	€ 200,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200UL/512	€ 110,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Twinmos Twister Pro Kit	€ 270,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/275 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Corsair XMS Xpert CMXP512-3200XL	€ 230,-	2x 512 MByte/16x 512 MBit/DS	200 MHz/225 MHz/260 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,86
Kingston KVR400X64C3A/512 (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 100,-	1x 512 MByte/8x 512 MBit/DS	200 MHz/215 MHz/215 MHz	CL3-3-3-8	CL2-3-3-6	1,97
OCZ PC5000 EL Platinum DFI NF4	€ 290,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	313 MHz/230 MHz/250 MHz	CL3-3-3-7	CL2-2-2-5	1,97
Infinion HYS64T64000HU-3S-A (DDR2-667)	€ 85,-	1x 512 MByte/8x 512 MBit/SS	333 MHz/395 MHz/415 MHz	CL4-4-4-12	CL4-4-4-12	2,03
A-Data Vitesta PC4000	€ 180,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	250 MHz/235 MHz/265 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,07
Corsair Twinx 1024-4400CL25	€ 220,-	1x 256 MByte/8x 256 MBit/DS	275 MHz/240 MHz/255 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,09

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright XP-120 (Noisemagic)	www.pc-world.de	€ 80,-	478, K8	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,55
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 60,-	478, 775, K8	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
Zalman CNPS9500 LED	www.alternate.de	€ 60,-	478, 775, K8	0,5-2,4 Sone	53/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,59
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	€ 35,-	478, 775, K8, A	1,0/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,60
Arctic Cooling Freezer 64 (Preis-Leistungs-Tipp)	www.pearl.de	€ 20,-	K8	0,7/0,6 Sone	58/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,61

Die wichtigsten Nvidia-Grafikchips

Geforce 6600 GT

Chiptakt: 500 MHz
Speichertakt: 500 MHz
Speicheranbindung: 128 Bit
Speichermenge: 128/256 MByte
Pixel-/Vertex-Shader: 8/3
Platinenpreis: Ab € 140,-
Preis-Leistung: Gut

Geforce 6800

Chiptakt: 300 MHz
Speichertakt: 350 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 128/256 MByte
Pixel-/Vertex-Shader: 12/5
Platinenpreis: Ab € 140,-
Preis-Leistung: Sehr gut

Geforce 6800 GT

Chiptakt: 350 MHz
Speichertakt: 500 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 256 MByte
Pixel-/Vertex-Shader: 16/6
Platinenpreis: Ab € 225,-
Preis-Leistung: Sehr gut

Geforce 7800 GTX

Chiptakt: 430 MHz
Speichertakt: 600 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 256 MByte
Pixel-/Vertex-Shader: 24/8
Platinenpreis: Ab € 450,-
Preis-Leistung: Befriedigend

Tipp der Redaktion

Christian Träger
Bereich: Grafikkarten

Die Geforce 6600 GT verfügt zwar über einen höheren Chip- und Speichertakt, kann jedoch aufgrund der geringeren Anzahl an Pixel- und Vertex-Prozessoren und der kleineren Speicheranbindung nicht mit der 6800 mithalten. Da beide Chips etwa gleich viel kosten, sollte man zur 6800 greifen.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Armor	€ 115,-	5/8	4(4)	Schwer (16 Kilo)	45/58/40 Grad Celsius	39 dB(A), 3,1 Sone	1,83
Antec TX1050B	€ 120,-	4/6	5(1)	Schwer (14 Kilo)	44/60/39 Grad Celsius	42 dB(A), 3,9 Sone	1,84
Enermax CS-718	€ 120,-	4/8	3(2)	Schwer (15 Kilo)	36/54/33 Grad Celsius	43 dB(A), 4,1 Sone	1,85
Thermalrock Circle	€ 90,-	5/8	3(2)	Normal (11,5 Kilo)	43/58/38 Grad Celsius	40 dB(A), 3,2 Sone	1,87
Aspire X-Plorer	€ 70,-	4/7	4(2)	Leicht (8 Kilo)	51/57/44 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,99

Preis-Leistungs-Tipp

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3	www.listan.de	€ 105,-	500/240 Watt	30/43/31 Ampere	0,6/1,0 Sone	44 Grad Celsius*	1,54
Elanvital EVP-5007	www.pearl.de	€ 120,-	500/230 Watt	37/37/33 Ampere	0/0,0,8 Sone	50 Grad Celsius	1,64
Enermax EG701AX-VH(W)	www.enermax.de	€ 130,-	600/180 Watt	34/34/35 Ampere	0,8/2,5 Sone	41,5 Grad Celsius*	1,68
Hiper Type R Modular 580W	www.caseking.de	€ 110,-	560/280 Watt	32/36/30 Ampere	0,6/3,1 Sone	43 Grad Celsius*	1,73
Revoltec Chromus II RPS-450 V2	www.listan.de	€ 80,-	430/190 Watt	28/34/27 Ampere	0,7/1,8 Sone	45,5 Grad Celsius*	1,74



FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 160,-	SATA I	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 110,-	SATA II	250 GByte	7.200	1,0 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
Hitachi HDT722516DLA380	€ 75,-	SATA II	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48,0 MByte/s	1,53
Seagate ST3250823AS	€ 110,-	SATA I	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54
Hitachi HDS722525VLSA80	€ 100,-	SATA I	250 GByte	7.200	0,8 Sone	12,2 ms (mittel)	8 MByte	49,8 MByte/s	47,4 MByte/s	1,54

Preis-Leistungs-Tipp

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-W162C	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/5x/4x	5:33 Minuten	5:52 Minuten	2,3 Sone/37 dB(A)	4:44 Minuten	1,85
Plextor PX-740A	€ 70,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,87
Benq DW1640	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,88
Plextor PX-716AL	€ 120,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:03 Minuten	6:17 Minuten	4,1 Sone/44 dB(A)	4:46 Minuten	1,97
Plextor PX-716A	€ 105,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:14 Minuten	6:46 Minuten	4,1 Sone/45 dB(A)	4:54 Minuten	1,97



STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 55,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 65,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 120,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34



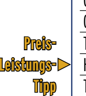
MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 390,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	€ 240,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	€ 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5300	€ 140,-	5+1	280 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,75



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 110,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	€ 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	€ 45,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32



Empfehlung der Hardware-Redaktion

SP-PX70XVH



Hersteller: Sparkle

Preis: € 460,-

Website: www.sparkle.com.tw

WERTUNG: 1,20

Die Sparkle SP-PX70XVH entspricht wie die meisten Geforce-7800-GTX-Karten dem Nvidia Referenz-Design mit Ein-Slot-Kühler. Der variabel gesteuerte 55-mm-Lüfter arbeitet im 2D-Betrieb mit 0,9 und im 3D-Betrieb mit 1,2 Sone sehr leise. Standardmäßig taktet der Hersteller die GTX mit den Vorgaben Nvidias mit 430 MHz für den Takt des Grafikprozessors und 600 MHz DDR für den Grafikspeicher. Auch Übertakter kommen mit Sparkles High-End-Modell voll auf ihre Kosten. Unser Testmuster erreichte für den stabilen Spiele-Betrieb einen Chiptakt von immerhin 490 MHz und einen Speichertakt von satten 720 MHz DDR (effektiv 1.440 MHz) (ct)

PC3200 EL PLAT. 2048MB KIT



Hersteller: OCZ

Preis: € 270,-

Website: www.oc-wear.com

WERTUNG: 2,10

Lange Zeit galt 1 GByte Systemspeicher als ausreichend, um allen Anwendungen gerecht zu werden. Um jedoch aus aktuellen Spieletiteln wie **F.E.A.R.** oder **Age of Empires 3** alles herauszuholen, dürfen es ruhig 2 GByte sein. OCZ präsentiert mit seiner neuen EL-Reihe (Enhanced Latency) endlich zwei 1-GByte-Module im Paar, die auch leistungshungrige Spieler bedienen. Kurze Latenzen bei Modulen mit 1 GByte Speicherkapazität pro Speicherriegel waren bisher kaum zu finden. Mit den vom Hersteller angegebenen Latenzen von 2-3-2-5 liefen die Module einwandfrei. Lediglich das Übertaktungspotenzial des Kits könnte etwas besser sein. (ct)

K8NF-9 (REV. 1.1)



Hersteller: Gigabyte

Preis: € 90,-

Website: www.gigabyte.de

WERTUNG: 1,46

Mit der neuen Revision 1.1 hat Gigabyte gegenüber der ursprünglichen Variante des K8NF-9 einen neuen Chipsatzkühler eingeführt. Dieser kommt nun ohne jeglichen Lüfter aus und hält bei unserer Messung den Nforce4-Chipsatz auf rund 42 Grad Celsius. Hinsichtlich Leistung und Ausstattung spielt Gigabyte ganz vorn mit und leistet sich hierbei keinerlei Schwächen. Abzüge gibt es wegen des nicht ganz fehlerfreien BIOS. Ein Deaktivieren des CPU-Spread-Spectrums im BIOS hatte eine Senkung des HT-Links auf 193,8 MHZ zur Folge. Gigabyte wird jedoch sicherlich noch das eine oder andere BIOS-Update zur Behebung dieser Probleme bereitstellen. (ct)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC155 USB	€ 80,-	3,0 Meter	156 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,50
Speedlink Medusa 5.1 Headset	€ 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Plantronics Gamecom 1	€ 30,-	3,0 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speedlink Medusa 5.1 USB Headset	€ 70,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	€ 35,-	4,0 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92
USB Headset 20	€ 40,-	2,0 Meter	70 Gramm	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,28

Preis-Leistungs-Tipp

MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX518	€ 35,-	8 + Scrollrad	LED	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,65
Razer Copperhead	€ 65,-	7 + Scrollrad	Laser	PS/2, USB	400/800/1600/2.000 dpi	Keine	Ja	1,70
Raptor Gaming	€ 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	LED	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,78
Logitech G5	€ 55,-	6 + Scrollrad	Laser	PS/2, USB	2000 dpi	Keine	Ja	1,83
Trust Predator (GM-4200)	€ 25,-	6 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1600 dpi	Keine	Ja	1,93

Preis-Leistungs-Tipp

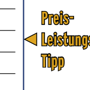
TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 25,-	Hart	Hoch	PS/2, USB	21 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,35
Logitech Media Keyboard	€ 20,-	Mittel	Hoch	PS/2	17	Vorhanden	Ja	1,42
Typhoon Navigator Office XP	€ 15,-	Mittel	Hoch	PS/2	31 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,46
Raptor Gaming K1	€ 100,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	Keine	Vorhanden	Ja	1,64
Saitek Gaming Keyboard	€ 35,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	3 + Command Pad	Vorhanden	Ja	1,71

Preis-Leistungs-Tipp

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX 3100	€ 70,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,41
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
Logitech Cordless Desktop LX 501	€ 30,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,87
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 60,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06



SPIELE-HARDWARE

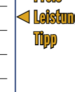
Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech Momo Racing Force	€ 100,-	6	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,59
Thrustmaster Enzo Ferrari FF Wheel (PC/PS2)	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,70
Speed-Link Leather Force Feedback Wheel	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,78
Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless	€ 45,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	Nicht vorhanden	2,00
Saitek R440 Force Feedback Wheel	€ 55,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,18

Preis-Leistungs-Tipp

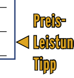
Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Logitech Cordless Rumblepad 2	€ 35,-	10	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,80
Saitek P2600	€ 25,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,97
Thrustmaster Wireless Dual Trigger	€ 30,-	10 + zwei Trigger	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,98
Genius Maxfire G-12U Vibration	€ 20,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	2,14



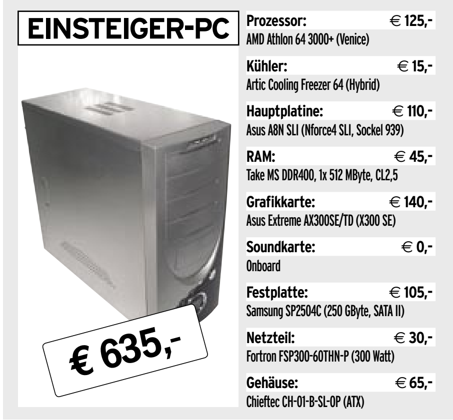
Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 45,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	€ 45,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	€ 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 180,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	€ 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70



Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Prozessor: € 125,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)

Kühler: € 15,-
Artic Cooling Freezer 64 (Hybrid)

Hauptplatine: € 110,-
Asus A8N SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)

RAM: € 45,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5

Grafikkarte: € 140,-
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 105,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)

Netzteil: € 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)

Gehäuse: € 65,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 200-
Athlon 64 3500+ (Venice)

Kühler: € 60,-
Thermalright XP-120 (mit Papst 4412)

Hauptplatine: € 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)

RAM: € 110,-
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5

Grafikkarte: € 160,-
Gigabyte GV-N68 128DH (Geforce 6800)

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 105,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)

Netzteil: € 120,-
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)

Gehäuse: € 65,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

HIGH-END-PC




Prozessor: € 345,-
Athlon 64 4000+ (San Diego)

Kühler: € 60,-
Thermalright XP-90C (mit Papst 3512)

Hauptplatine: € 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)

RAM: € 180,-
Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2

Grafikkarte: € 940,-
2x Asus Extreme NX7800GTX Top (7800 GTX)

Soundkarte: € 105,-
Creative X-Fi Extreme Music

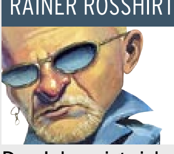
Festplatte: € 105,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)

Netzteil: € 105,-
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)

Gehäuse: € 65,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

Rossis Rumpelkammer





Das Jahr neigt sich dem Ende zu, genau wie der Kontostand. So manch einer nutzt diese Tage, um dem Weihnachtsgeld ein Ende – und Urlaub zu machen.

Den Verlockungen eines Reiseprospekts erliegen in diesen Zeiten sehr viele Menschen und in meinem Bekanntenkreis scheint es inzwischen ein Trend zu sein, den Winterurlaub in Finnland zu verbringen. Aus meiner Sicht ein schier aberwitziges Unterfangen. Gerade der Winter in Finnland ist extrem gewöhnungsbedürftig und wenn bei uns die warmen Klamotten ausgepackt werden, nimmt der Finne noch ein Sonnenbad, falls die Sonne dort zufällig einmal über den Horizont steigen sollte – in Finnland ist es entweder gerade Nacht, Winter oder beides zusammen. Ungewohnt für uns mag auch sein, dass sich in Finnland Männer und Frauen eigentlich nur durch ihre Namen unterscheiden. Auch das ist eine Folge des dortigen Klimas, welches mehrere Schichten Wolle sowie eine extrem ausgeprägte Körperbehaarung erfordert. Wie so die örtliche Paarung funktioniert, entzieht sich meinem Wissen. Winterlicher Dauerfrost hat zudem auch Auswirkungen auf das lokale Nachtleben. In den zahlreichen Nachtclubs Helsinkis ist es der Höhepunkt des Abends, wenn die Go-Go Girls ohne Anorak tanzen.

E-MAIL & POST-ADRESSE
E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Anschafung

Hi Rossi
Ich habe in der neusten Ausgabe der PC Games das Schaf gar nicht gefunden. Was habt ihr mit ihm gemacht? Habt ihr es getötet und gegessen?
Mit freundlichen Grüßen: Tobias
P.S. Man sieht sich.

Leider ist das Schaf nicht zu vermeiden und nur weil du es nicht gefunden hast, bedeutet es noch lange nicht, dass es nicht auch vorhanden war. Obwohl wir hier eigentlich so ziemlich alles essen, schrecken die meisten von uns vor Schaf jedoch zurück und irgendwelche Tiere werden von uns schon gleich gar nicht getötet. Dazu fehlen uns Willen und Werkzeug. Selbst in größter Not wird es kaum möglich sein, mit einer Tastatur seine Beute zu erlegen und diese mittels einer CD waidgerecht zu zerteilen. Wir greifen daher lieber auf Nahrungsmittel zu, bei denen man einen Deckel abziehen muss und nicht ein Fell!
P.S. Ich hoffe nicht.

Konsolero

Sehr geehrte Damen und Herren,
ein Bekannter von mir ist völlig vernarrt in diese neue Xbox 360. Er meint, dass die neue Xbox so genial wäre, dass in den nächsten fünf Jahren kein PC die Grafikleistung der Xbox übertreffen könne. Da ich weiß, dass er von Ihren sehr viel hält, wäre es nett, wenn Sie sich mal zu dem oben angesprochenen Punkt äußern würden. Ihr solltet auf jedem Fall etwas darüber in eurem Heft bringen.
Grüße: Daniel

Da scheinen Ihrem Bekannten Fakten bekannt zu sein, von denen wir leider keinerlei Ahnung haben. Niemand von uns wird sich in nüchternem Zustand trauen, diesbezüglich eine Vorhersage für die nächsten fünf Jahre zu machen. Da mich diese E-Mail im Oktober erreichte, vermute ich zudem, dass Ihr Freund über ein hohes Maß an hellseherischen Fähigkeiten verfügen muss oder in der Entwicklungsabteilung von Microsoft sitzt, was einiges erklären könnte. Größere Artikel über die Xbox sind von uns jedoch nicht geplant, da wir auch weiterhin über Neuheiten für den PC berichten. Zwar ist die Xbox irgendwie ein PC, der sich als Konsole verkleidet, hat hier aber dennoch nichts zu suchen. Zudem gibt es von unserem Verlag natürlich auch ein eigens Magazin dafür – für die Xbox, nicht das Verkleiden.

Insulaner

Servus Rainer,
*stets äußern sich Ihre werten Kollegen zu ihren Lieblingsspielen. Dabei ist mir aufgefallen, dass zwei Ihrer Kollegen **World of Warcraft** mit auf eine einsame Insel nehmen würden. Dies erscheint mir jedoch reichlich blöde, da es auf einer einsamen Insel mit einem Internetanschluss recht schwierig werden dürfte – und dies dem Sinn einer einsamen Insel ja gar nicht entspreche, zumal **World of Warcraft** ja auch nicht gerade ein einsames Vergnügen ist.*
Mit freundlichem Gruße: F. Hafner

Sie sind da leider einem der reichlich vorhandenen Fallstricke des muttersprachlichen Bereichs aufgesessen. In solchen Fällen ist es durchaus nicht unüblich, dass hierbei keinesfalls wörtlich eine „einsame Insel" gemeint ist, sondern vielmehr auf einen extrem hohen Unterhaltungswert angespielt wird. Ähnlich wie bei dem Begriff „pudelwohl", der keinesfalls aussagt, dass man sich wie ein Hund fühlt. Keiner von uns käme jetzt auf Idee, eines dieser Spiele wirklich mitzunehmen, falls es ihn tatsächlich auf eine Insel verschlagen sollte und er wie Tom Hanks in **Verschollen** seine Tage verbringen müsste. Selbstverständlich ist es wenig sinnvoll, Spiele auf Inseln mitzuführen und auf einsame schon gleich gar nicht. Praktisch veranlagte Menschen würden hier allerhöchstens eine tragbare Konsole, Akkus und Solarladegerät mitführen. Obwohl Wasser und Lebensmittel bestimmt die intelligentere Entscheidung wären. Können wir an dieser Stelle bitte mit den Haarspaltereien aufhören?

Finanzfrage

Hallo Rainer,
warum habt ihr eigentlich so viel Werbung in der PC Games? Bekommt ihr sonst den Platz nicht voll oder gibt es dafür Geld?
Grüße vom Matze

Selbstverständlich drucken wir die Werbung nur aus künstlerischen, gestalterischen Erwägungen ab und um euch etwas Kaufhilfe zu geben. Genau so machen es übrigens auch Fernsehsender. Und im Vergleich zu denen haben wir sogar ausgesprochen wenig Werbung, die man noch dazu bei Nichtgefallen problemlos überblättern kann. Und niemand wird bei uns mit singenden Fröschen, Küken, Drachen traktiert, bis seine Gehörgänge bluten. Wie kommst du denn auf die Idee, dass es für Werbung Geld gäbe? Wenn wirklich jemand so verrückt sein sollte und für seine Werbung bezahlt, dann würde doch schließlich jeder Werbung bringen, oder?

Kristallkugel

Hallo Rainer,
da du immer von deiner tollen USB-Kristallkugel redest, würde ich gerne wissen, ob man so eine Kugel auch käuflich erwerben kann? Wenn es illegale Ware sein sollte, und somit nicht im offenen Handel erhältlich, bin ich auch bereit, sie von dir abzukaufen. Am liebsten noch mit Unterschrift. Eine Unterschrift ohne Kugel würde es aber auch tun.
Bis dann, dein Fabian Knigge

Kristallkugeln sind mit USB-Anschluss nur sehr schwer zu bekommen. Meist werden sie in russischen Hinterhöfen gebaut und gelangen über Polen in den Schwarzmarkt. Die Zollfrage bleibt dabei natürlich ebenso ungeklärt wie die Haftung im Fall einer falschen Anzeige. Zwar könnte man auch auf Markenprodukte umsteigen, doch sind diese um ein Vielfaches teurer und nicht annähernd so stark in der Wirkung. Ein Weiterverkauf meiner Kugel kommt nicht in Frage, da ich sonst zu manischen Depressionen und Orientierungslosigkeit neige.

Der Streber

Sehr geehrte Redaktion,
ich habe eine Frage zu den Spielen. Warum entwickelt ihr nicht ein Spiel, dass niemals langweilig wird? Mir würde da etwas durch den Kopf streben. Ein Spiel, das sich immer verändert und andere Hürden und andere Strategien bietet.
Amis

Bei der Vorstellung, etwas würde durch Ihren Kopf streben, stellen sich meine Nackenhaare auf. Ich hab bisher nur einmal in einem Horrorfilm erlebt, dass etwas durch einen Kopf strebte – und das war ein Bohrer. Manchmal mache ich mir echte Sorgen um die Gesundheit unserer Leser, obwohl ich mir wahrscheinlich mehr Sorgen um unsere Muttersprache machen sollte. Aber lassen wir das. Wir haben da ein Abkommen mit den Programmierern. Die schreiben keine Artikel, dafür lassen wir die Finger vom Programmieren. Bisher sind wir immer sehr gut damit gefahren und wollen das auch weiterhin so belassen. Warum es ein Spiel wie von Ihnen beschrieben in absehbarer Zeit nicht geben wird, ist schnell erklärt. Aus demselben Grund, warum es momentan auch keine Autos gibt, die weniger als drei Liter Benzin auf 100 Kilometern verbrauchen, Platz für sechs Personen bieten und weniger als 8.000 Euro kosten. Solche Dinge existieren, wenn überhaupt, nur im Planungsstatus. Wer Planungsstatus nicht kennt: Es ist ein kleiner Ort am Rande von Wunschdenken.

Nickname

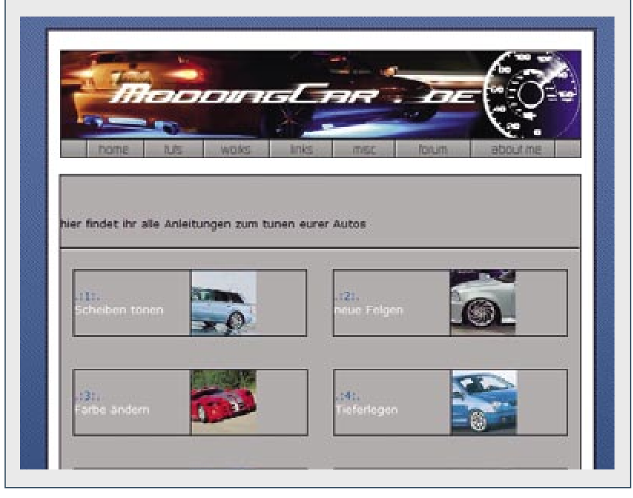
Hi Rossi,
*ich lese eure Zeitschrift nun schon seit vier Jahren und finde, dass sie kein bisschen an Qualität verloren hat. Macht weiter so! Aber zum Thema: Da Ihr ja alle dem **World of Warcraft**-Virus verfallen seid, hat die Öffentlichkeit ein Recht darauf, eure Nicks und Server zu erfahren. Auf den Screenshots konnte ich nur ein paar erkennen (Milka-Kuh; RalphLAUREN). Außerdem will ich wissen, ob die anderen Namen auch so unkreativ wie die beiden sind.*
Auf Aufklärung hoffend: Martin Chavez

Es gibt zwei Gründe, warum wir durch **WoW** schleichen. Zum einen wird gewissermaßen beruflich geschlichen. In diesem Fall steht der Betreffende unter Zeit- und Leistungsdruck und wird höchst ungern in seinem Tun behindert. Auch ein schlichtes Beobachten kann ungemein nervös machen, vor allem, wenn sich dazu spontan ein paar Dutzend Leute einfinden. Der private Schleicher legt hingegen größten Wert auf das erste Wort der Bezeichnung: „privat"! Auch hier können Schaulustige, kluge Kommentierer oder kumpelhafte Anbiederer den Spaß auf das Niveau einer Talkshow bringen.

Homepage des Monats

http://www.moddingcar.de
Christian Schliebs Homepage ist eine virtuelle Form von „Pimp my Ride".

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Website unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich.



Rossis Lexikon

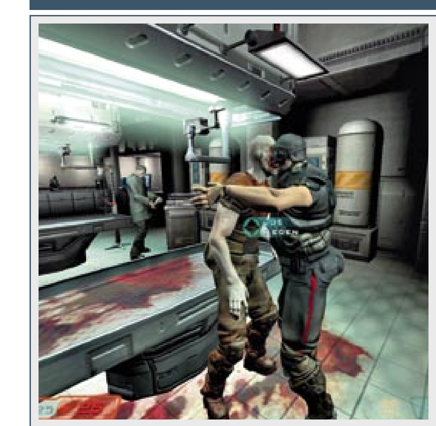
Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

(R) Redakteur, der

Redakteur, der Ein bei Presse, Hörfunk oder Fernsehen beschäftigter Journalist, welcher seinen Lebensunterhalt durch das Verfassen von Artikeln verdient.
Eine Sonderform bildet hierbei der Redakteur der PC Games (PCGR). Biologisch seinen Artverwandten nicht unähnlich, lebt der PCGR jedoch die meiste Zeit seines Daseins geschützt im Redaktionsgebäude, welches nur zur Paarungszeit verlassen wird. Verbringt seine Freizeit, indem er auf einen Monitor starrt oder auf eine Kaffeemaschine, wo es auch zu spontaner Rudelbildung kommen kann. Beim Rüden ist der Haarwuchs meist wenig ausgeprägt. Der PCGR ist sehr anspruchslos und ernährt sich von Dingen, bei denen sich Geier übergeben.

Ihr seid auch über ein ähnliches Phänomen gestolpert, welches dringend der Erklärung bedarf? Mein Postfach ist durchgehend geöffnet.

PC-Games-Leser des Monats



Dominik zeigt uns, dass auch in Spielen tiefe Emotionen nicht zu kurz kommen.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET

Endlich eine Wand oder eine U-Bahn besprühen, ohne Angst vor Strafverfolgung. Natürlich mit Galerie.
http://www.zewall.com/

Lauter Zitate aus deutschen Chats. Bisweilen blöd, aber oft zum Brüllen komisch.
http://german-bash.org/index.php

„Papierschiffchen falten" für echte Profis!
http://www.racepaper.de/

Das müssen wir uns doch nicht antun, oder?

Olfaktorisch

Hallo Herr Rosshirt,

Ich habe mir ein neues Netzteil gekauft; schon als ich es auspackte, kam mir der betäubende Gestank von Technik, Kabeln und Plastik entgegen. Jetzt ist es im Tower und bläst seinen Gestank durch die Lüfter in das Zimmer. Zum Trost habe ich mir dann eine neue Maus gekauft, und ja, sie stank ähnlich. Nach dem Spielen mit ihr stank sogar meine Hand, Hilfe, das ist eine Seuche!

Malte von Hannover

Seltsam. Bei mir pflegt Technik nur nach einer Vorwarnung zu stinken, welche zuerst meist in Form von merkwürdigen Geräuschen auftritt und deren Spektrum bis hin zu deutlich sichtbaren Rauchsignalen reicht. So gut wie immer ist übler Geruch von Technik eine Folge von übler Misshandlung derselben, oft im Verbund mit Sorg- oder Ahnungslosigkeit und das Ergebnis sind zart überbackene Bauteile. Neuware hat zwar immer einen dezenten Eigengeruch, aber wenn Sie diesen auch über einen längeren Zeitraum als „Gestank“ wahrnehmen, würde ich ganz spontan auf eine olfaktorische Dysfunktion tippen, vergleichbar mit einer Art Tinnitus der Nase, was aber problemlos behandelbar ist.

Gesimse

Hallo Rossi,

*du bist meine letzte Hoffnung! Seit langem versuche ich bei **Sims 2** Häuser zu bauen – vergeblich! Ich habe keine Ahnung, wo dran das liegen könnte. Nein, blond bin ich nicht! Langsam wird mir das echt zu blöd, ständig nur dieselben Fratzen in ihren langweiligen Häusern. Ich will auch endlich mal bauen! Du weißt doch immer irgendeinen Rat, gib ihn mir! Bitte.*

Mit der Bitte um baldige Antwort:
lieben Gruß, Caro

Heute geht ein lang gehegter Wunsch von mir in Erfüllung. Ab sofort wird dieser Tag nur noch als Caro-Tag in meinem Kalender geführt. Endlich durfte auch ich einmal die letzte Hoffnung einer Frau, der Held in schimmernder Rüstung sein! Vielen Dank. Und als Gegenleistung bin ich sogar sehr willig bezüglich deines Problems, welches eigentlich gar keines ist. Ich werde dir sogar nicht „irgendeinen Rat“ geben, sondern den richtigen, obwohl das nicht unbedingt zu meinen bevorzugten Handlungen gehört! Neue Häuser in diesem Spiel zu erstellen, ist viel leichter als du denkst, und setzt eigentlich nur die Original-CD voraus, die du sicher nur vergessen hast.

Gewinner

Hallo Rossi,

warum gewinn ich nie was??

MfG: martin

Wenn du deine Teilnahme an diversen Gewinnspielen genauso aufwendig betreibst wie deinen Schriftwechsel, wundert mich das in gar keiner Weise. Merke: Gewinnen setzt als unabdingbare Voraussetzung eine Teilnahme voraus. Wie oft du wobei teilgenommen hast, mochtest mir ja nicht verraten. Und ich soll jetzt wieder stundenlang in meine Kristallkugel starren und eine Antwort finden? Zudem hätte auch das Wort „nie“ einer gewissen Erklärung bedurft, da es sich so ja auch auf die Zukunft bezieht. Aber es mag dich beruhigen, dass die meisten Menschen mit Gewinnen eher selten überschüttet werden und du somit also ein ganz normaler Mensch bist!

Pfeif drauf

Servus Rossi,

*gestern habe ich ein wenig meine Katze geärgert und daraufhin hat sie mir auf meine PC GAMES ge***t. Sind Katzen also intelligenter als man annehmen möchte?*

MfG Jonas Lorenz

Ich frage mich jetzt ernsthaft, wo du deine PC Games herumliegen lässt. Falls die stets auf Tisch oder Sofa zu finden ist, würde ich dein Haustier mit Abscheu im Blick ansehen. So oder so scheint mit dir etwas gründlich schief zu gehen, wenn du (gezieltes) Fallenlassen von Hinterlassenschaften an dafür untauglichen Orten (bitte sag mir, dass dies bei euch sonst unüblich ist!) mit Intelligenz gleichsetzt.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



RATESTUNDE Sollte Günther Jauch seinen Job bei „Wer wird Millionär“ an den Nagel hängen, Peter Molyneux könnte jederzeit einspringen.

PC-Games-Leser Tobias Bücker aus Dülmen hatte zum GC-Auftritt des Lionhead-Chefs den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer“ aus – wir drücken Ihnen die Daumen!.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 15. Dezember 2005. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



WAS BIN ICH? Auf der Spielermesse BlizzCon in Anaheim tummelten sich rund 8.000 Blizzard-Fans – teilweise etwas seltsam verkleidet.


Schalt dich ein!
JETZT NEU:
DIE PREPAID-KARTE
VON VIVA!
10 Cent* pro SMS.
Jetzt bei www.viva.tv
VIVA LIVE!
DEINE WELT UM DREI.
Die neue Show bei VIVA.
Deine Themen, deine Stars.
Montag bis Freitag 15–16 h.
VIVA

Fragen an die Redaktion

1. Command & Conquer

*Zum Geburtstag der **Command & Conquer**-Reihe soll ein Superpaket auf den Markt kommen, das nur 35 Euro kosten soll. Das kann ich nicht ganz glauben. Wissen Sie, ob dieser Preis sicher ist und ob dieses Paket mit fast allen Spielen der **C&C**-Reihe auch in Deutschland zu kaufen ist?*

Florian Alberter

DIRK GOODING: Electronic Arts hat für den Februar 2006 eine Sammlung mit allen bisherigen **C&C**-Folgen und vielen Extras angekündigt. Das Paket unter dem Motto „Die ersten 10 Jahre" enthält zwölf Spiele, vom **Tiberiumkonflikt** des Jahres 1995 über den Shooter **Renegade** bis hin zum **Generäle**-Add-on **Die Stunde Null**. Der Preis wird bei etwa 40 Euro liegen.

---

2. Oblivion

*Auf ihrer Internetseite ist ein Artikel über **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, in dem steht, dass das Spiel erst im Februar 2006 erscheinen würde. Auf der Seite des Publishers Take 2 und des Entwicklers Bethesda steht jedoch, dass das Spiel im Dezember 2005 erscheinen würde. Welche Angabe stimmt denn jetzt?*

Sven Schwartzkopff

THOMAS WEISS: Februar 2006 ist korrekt – das Rollenspiel wurde ins neue Jahr verschoben.

3. FIFA und Pro Evolution

*1. Ich überlege, ob ich mir zusätzlich zu **FIFA 06** noch **Pro Evolution Soccer 5** zulege und wollte Sie fragen, ob man die Bundesligalogos aus **FIFA 06** in ein Verzeichnis von **PES 5** importieren und so auch in **PES 5** mit originalen Bundesliga-Logos spielen kann?*

*2. Warum sind die Tests für Shooter oder Strategiespiele deutlich länger als die für so tolle Spiele wie **FIFA 06** oder **PES 5** (die sicher auch viele Leser interessieren)?*

*3: Könnten Sie vielleicht die Demo von **Need for Speed Most Wanted** auf die DVD packen?*

Eric Oberesch

CHRISTIAN SAUERTEIG: 1. Das funktioniert nicht, da **PES 5** und **FIFA 06** zueinander in keiner Weise kompatibel sind. Allerdings gibt es auch für **PES 5** zahlreiche Userfiles, die aber größtenteils noch in der Mache sind (das Spiel erschien ja erst vor wenigen Wochen). Eine gute Anlaufstelle für Userfiles mit aktuellen Daten und Trikotsätzen sind beispielsweise www.pesforum.de oder www.pescorner.de. Dort gibt es neben aktuellen Trikotsätzen sogar schon verschiedene „Schuh-Packages" mit Originaltretern. Wichtig: Vor Einsatz der Patches immer Sicherheitskopien der vorherigen Einstellungen anfertigen. Da solche Files nicht von Konami stammen, kann es in Einzelfällen zu Problemen/Abstürzen kommen.

2. Der Grund ist einfach: Bei Fußballspielen sind Regeln und Spielprinzip bekannt, die meisten Leser interessieren sich daher für die Unterschiede zum Vorgänger. Strategiespiele wie **Age of Empires 3** oder Shooter wie **F.E.A.R.** sind wesentlich erklärungsbedürftiger, nicht zuletzt, weil häufig technische Neuerungen damit verbunden sind.

3. Machen wir – diesmal auf der Heft-DVD und CD!

---

4. Dragon Age

*Erst mal vielen Dank für die nette Vorschau auf **Neverwinter Nights 2** in der aktuellen PC Games. Ich meine allerdings mich entsinnen zu können, dass mal ein inoffizieller Nachfolger zu **Baldur's Gate** bei Bioware in Planung (und hoffentlich auch Arbeit) gewesen wäre, mit dem Namen **Dragon Age**. Wie steht es mit diesem Projekt? Sollten Sie diesem Titel auch nur annähernd die Genialität von **Baldur's Gate 2** prognostizieren können, insbesondere im Hinblick auf Atmosphäre und zwischenmenschliche Beziehungen unter den Partymitgliedern, soll mir das Anlass genug sein, mich mal wieder auf ein Rollenspiel zu freuen.*

Christian Schmitt

HEINRICH LENHARDT: Bioware arbeitet nach eigener Aussage in der Tat immer noch an **Dragon Age**, das aber rein gar nichts mit **Neverwinter Nights 2** oder **Dungeons & Dragons** zu tun hat. Wir rechnen für Anfang 2006 mit Neuigkeiten zu diesem Spiel.

---

5. ISDN

*Ich wohne in einem Gebiet, in dem es kein DSL gibt. Da ich aber gern Spiele wie **Guild Wars** oder **World of Warcraft** spielen würde, plane ich, mir eine ISDN-Flatrate anzuschaffen. Vorher würde ich aber gern wissen, ob Online-Spiele mit ISDN funktionieren?*

Julius Göpfert

THOMAS WEISS: **Guild Wars** stellt sehr geringe Anforderungen an die Datenleitung und harmoniert daher gut mit ISDN, wie uns viele Leser berichten. Anders verhält es sich mit **World of Warcraft** – für den Blizzard-Schlager empfehlen wir dringend eine DSL-Verbindung.

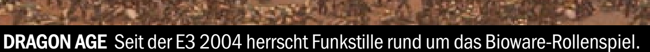
Anschrift

Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games,
Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**




DRAGON AGE Seit der E3 2004 herrscht Funkstille rund um das Bioware-Rollenspiel.



GUILD WARS Der WoW-Rivale lässt sich auch per ISDN-Anschluss gut spielen.


Schalt dich ein!
JETZT NEU:
DIE PREPAID-KARTE
VON VIVA!
10 Cent* pro SMS.
Jetzt bei www.viva.tv
*0,10 EUR/SMS für SMS-Versand Inland, ohne Sondernummern und ohne SMS ins Festnetz. Ihr VIVA-Prepaid Vertragspartner ist die E-Plus Service GmbH & Co. KG
VIVA LIVE!
DEINE WELT UM DREI.
Die neue Show bei VIVA.
Deine Themen, deine Stars.
Montag bis Freitag 15–16 h.
VIVA

Das große PC-Games-Gewinnspiel:



Die Preise stellen Asus, Adobe und Ubisoft zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



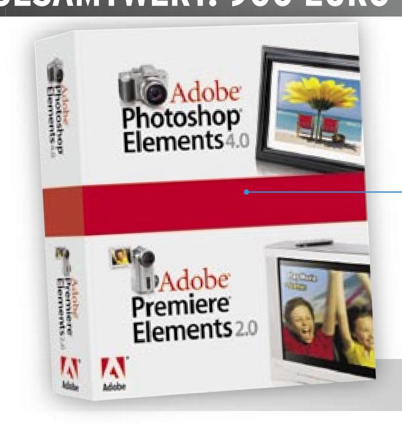




1x
Asus EN7800GT Dual

Sie hätten gern die schnellste Grafikkarte der Welt in Ihrem PC? Am besten umsonst?! Bei uns können Sie eine gewinnen – die Asus EN7800GT Dual. Die Karte arbeitet mit zwei 7800-GT-Chipsätzen und ist dank höherer Taktraten schneller als zwei einzelne Geforce 7800 GT im SLI-Modus. Die Grafikkarte ist weltweit auf 2.000 Stück limitiert – eine davon kann schon bald Ihnen gehören.

GESAMTWERT: 900 EURO



10x
Bundle aus Photoshop Elements 4.0 und Premiere Elements 2.0

Adobe Photoshop Elements 4.0 plus Adobe Premiere Elements 2.0 ist ein leistungsstarkes Software-Paket für die Bearbeitung und Optimierung Ihrer Fotos. Sie können Bilder nachbearbeiten, effektvolle Präsentationen entwickeln, Videos schneiden und erstellen und diese dann auf DVDs mit individuellen Menüs brennen. Insgesamt verlosen wir zehn dieser wertvollen Software-Pakete von Adobe.



GESAMTWERT: 1.500 EURO

20x Fanpakete

In Zusammenarbeit mit Ubisoft verlosen wir riesige Fanpakte zu aktuellen Ubisoft-Produkten: unter anderem -Spiele und U-Boot-Modellbausätze. Fans dürfen sich auf die Goldedition von freuen, dazu gibt es -Artikel satt: Sammelfiguren, Bierkrüge, Mützen. Weitere Preise: -Taschen, Playboy-Bettwäsche und Fanpakete zum neuen Spielekracher , bestehend aus Poster, Plüschfigur und T-Shirt.



GESAMTWERT: 1.800 EURO

Unsere Preisfrage: Was ist das besondere an der Asus EN7800GT Dual?

a) **Zwei Stromanschlüsse**
b) **Zwei Kilogramm Gewicht**
c) **Zwei Grafikprozessoren**
d) **Zwei Monitoranschlüsse**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 35 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

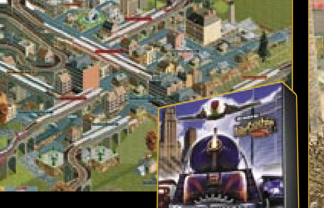
Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
www.pcgames.de/gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 28. Dezember 2005.

Vollversion: Locomotion



Der Nachfolger von Transport Tycoon - vom Macher von Rollercoaster Tycoon!

Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium 4 700 MHz oder ähnlich
- 128 MB Hauptspeicher
- 80 MB Festplattenplatz
- Windows-kompatible Grafik- und Soundkarte
- DirectX 9.0b oder höher

Vollversion: Enclave



Erleben Sie ein packendes Fantasy-Action-Adventure!

Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium III 700 MHz
- 128 MB Hauptspeicher
- Grafikkarte mit 16 MB RAM
- 2,2 GB Festplattenkapazität
- DirectX kompatible Soundkarte
- Windows 98, ME, 2000 oder XP

Mega-Demo: Need for Speed Most Wanted

Werden Sie zum meistgejagten Fahrer der Stadt!

Hardware-Voraussetzungen:
- Windows XP/2000
- Pentium 4 mit mind. 1,4 GHz
- 256 MByte RAM / 1 GB Festplattenplatz
- Grafikkarte mit mind. 32 MB RAM
- DirectX 9.0c oder höher

2 Vollversionen
Enclave
Locomotion

SPIELBARE DEMOS (DVD-SEITE 1)
Need for Speed Most Wanted
Pinball Challenge
Serious Sam 2
Trackmania Sunrise Extreme
Warhammer 40.000: Dawn of War - Winter Assault

Exklusiv auf DVD: „PC Games Reporter"

Videos, Trailer, Reports (Seite 2)
Blizzcon (World of Warcraft: Burning Crusade)
Call of Duty 2
Darkstar One
Der Pate
F.E.A.R.
Geheimakte Tunguska
Gun
Heroes of Might and Magic 5
King Kong
Need for Speed: Most Wanted
Neverwinter Nights 2
Rush for Berlin
Ski-Special
Starship Troopers
The Movies
X3: Reunion

SPIELE-TRAILER (IM DATENBEREICH SEITE 2)
Lost Coast Hires-Video
Prince of Persia 3
World of Warcraft Burning Crusade

MAPS & MODS (DVD-SEITE 2):
Act of War Map-Pack + Editor-Tutorial
Battlefield 2 Map-Pack

Fußball Manager 06 Editor
Quake 4 (dt.) DM_Fleischhaus
Morrowind Wizards Islands
Söldner Secret Wars Map-Pack

Treiber (DVD-SEITE 2)
WINDOWS 9X/ME
Ati Catalyst v.5.9
Nvidia Forceware 77.72

WINDOWS XP/2000
AMD Athlon 64 & Athlon 64 X2 Dual Core Processor Driver v.1.2.2.2
Ati Catalyst mit CCC v.5.10
Ati Catalyst ohne CCC v.5.10
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Forceware v.81.85
Nvidia Nforce4 SLI Intel Edition Treiber fuer Windows XP X64 v.7.13 WHQL
Nvidia Nforce4-Standalone-Kit v.6.53
Nvidia Nforce Audio Treiber v.4.57
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Via Hyperion v.456vp1
Via HyperionPro v.500A



Tools auf DVD
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.29
DirectX 9.0c
Everest Home Edition v.2.20
Fraps v.2.6.4
Power DVD (Trial)
Powerstrip v.3.61
Prime95 v.2.413 32Bit
Prime95 v.2.413 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC15.7
Speedfan v.4.25
Wallpapers
Winzip (Trial)

Patches und Updates
Age of Empires 3 v1.01a von v1.0 (d)
Brothers in Arms: Earned in Blood v1.02 (d)
Colin McRae Rally 05 Win64 Patch (ben. v1.1)
Dragonshard v1.1.24 (d)
F.E.A.R. v1.02 (int)
Fahrenheit v1.1 (eu)
NHL2006 patch #3 (eu)
rFactor v1.040 (int)
Splinter Cell: Chaos Theory v1.05 (eu)
Starship Troopers v3.2.77 (int)
Stronghold 2 v1.31 (eu)
Stronghold 2: Deluxe Edition v1.31 (eu)
The Fall: Last Days of Gaia v1.9 von v1.8 (d)

System-Voraussetzungen „Locomotion":
Windows 98/Me/2000/XP
Pentium 4 700 MHz oder ähnlich
128 MB Hauptspeicher • 80 MB Festplattenplatz
Windows-kompatible Grafik- und Soundkarte
DirectX 9.0b oder höher

System-Voraussetzungen „Enclave":
Windows 98/Me/2000/XP
Pentium III 700 MHz oder ähnlich
128 MB Hauptspeicher • 2,2 GB Festplattenplatz
Grafikkarte mit 16 MB RAM (NVidia GeForce, NVidia TNT, ATI Radeon, Kyro I/II)
DirectX kompatible Soundkarte

Vollversion „Locomotion" Seriennummer:
KHD4-U9AM-KPMT-GNZ8

Sollte diese Nummer wider Erwarten auf Ihrem PC nicht funktionieren, finden Sie weitere Codes im Hauptmenü der DVD. Fragen rund um DVD und Vollversion richten Sie bitte an dvd@pcgames.de.

PC Games Wissen, was gespielt wird

PC Games 01/06

Vollversionen: Locomotion + Enclave

DVD

PC Games — Wissen, was gespielt wird

01/06 | € 4,99 | DEZEMBER

DVD

2 VOLLVERSIONEN

- Der Nachfolger von Transport Tycoon
- Vom Macher von Rollercoaster Tycoon

- Preisgekröntes Fantasy-Action-Adventure
- 12 spielbare Charaktere
- 25 umfangreiche Levels

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Demo-Probefahrt mit Porsche, GTI...

Tuning-Tipps: Ruckelfrei spielen!

Schneller, als die Polizei erlaubt: XXL-Test + 550 MB-Riesendemo!

Half-Life 2 Lost Coast

14 Minuten Guided Tour: So sehen Shooter 2006 aus!

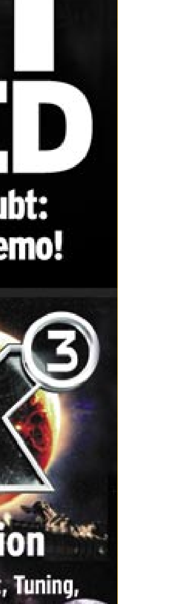
World of Warcraft – Burning Crusade

11 Minuten Video: Trailer + Blizzcon-Report



Test-Highlights

Call of Duty 2 • The Movies
Star Wars Battlefront 2
Starship Troopers • Gun
Peter Jackson's King Kong



X3 Reunion

- 13 Seiten Test, Tuning, Sektorenkarte
- Tipps: So verdienen Sie Geld im Schlaf!





Shopping-Guide

Im Heft: Booklet zum Herausnehmen

4 191278 204996 01

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Schritt für Schritt

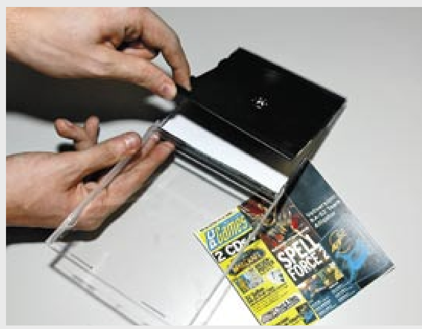
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **01/06**

- [ ] PC Games CD 1
- [ ] PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Im nächsten Heft

REPORT

Oblivion

Die wenig überraschende Verschiebung auf Anfang 2006 hat Bethesda für den Feinschliff genutzt. PC Games wirft einen Blick auf die neueste Version und prüft, wer 2006 die Nase vorn hat: **Gothic 3** oder **Oblivion**?





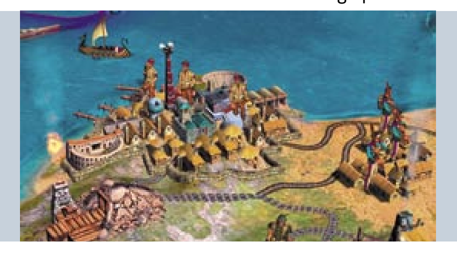
TEST

Battlefield 2: Special Forces im Langzeittest: Wie viel Spaß bringen die Undercover-Einsätze bei Nacht?



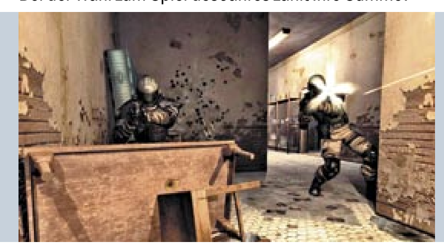
TIPPS

Erfahrene Spieler von **X3: Reunion** und **Civilization 4** freuen sich auf Profi-Guides zu ihren Lieblingsspielen.



DIE GROSSE LESERWAHL

F.E.A.R., **Age of Empires 3**, **Pro Evo 5** oder **Battlefield 2**? Bei der Wahl zum Spiel des Jahres zählt Ihre Stimme!



HARDWARE

Im großen Aufrüst-Special erfahren Sie, welche Maßnahmen den größten Performance-Zuwachs bringen.



Die PC Games 02/06 erscheint am 28. Dezember 2005!
Vorab-Infos ab 24. Dezember auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware – Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

- Titelthema: Optimal aufrüsten – die besten Grafikkarten und Mainboards. Plus: Aufrüst-Guide
- Tuning-Special für die Spiele-Weihnachts-Hits (**Call of Duty 2** etc.)
- Extra-Beilage der DVD-Auflage: Notfall-Guide
- Vollversion auf DVD: Ego-Shooter **Chaser** inkl. Notfall-Tools

PLAYZONE – Das unabhängige Playstation-2-Magazin

- Deutschlands erster Test: **True Crime: New York City**
- Alle PS2-Weihnachtshits im Test: **Call of Duty 2**, **Prince of Persia 3**, **King Kong** u.v.m.
- Die neuen PSP-Knaller: **GTA Liberty City Stories**, **Star Wars: Battlefront 2**, **Pro Evolution Soccer 5**
- Vorschau: **Splinter Cell 4**

SFT – Spiele - Filme - Technik



- Digitale Recorder: Großer Vergleichstest und Kaufberatung
- Digitalkameras mit Wireless LAN
- Zwei Spielfilme auf DVD: Action-Thriller **Out of Time** (mit Denzel Washington) und **Der Meister mit den gebrochenen Händen** (mit Jackie Chan)

WIDESCREEN – Kino - DVD - Technik

- Große Kinovorschau: Alle 2006-Highlights!
- Kinofilme im Test: **King Kong, Die Chroniken von Narnia**
- DVD-Neuerscheinungen im Test: **Sin City, Fantastic Four, Madagascar**
- Kompletter Spielfilm auf DVD: Komödie **Ein ungleiches Paar mit** Michael Douglas

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 I **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich
Chefreporter: Christoph Holowaty
Ressort Strategie: Dirk Gooding (Ltg.), Stefan Weiß, Oliver Haake, Andreas Bertits
Ressort Action: Joachim Hesse (Ltg.), Ahmet Iscitürk, Lukasz Ciszewski, Benjamin Bezold, Harald Fränkel, Ansgar Steidle
Ressort Abenteuer: Thomas Weiß (Ltg.), Felix Schütz
Ressort Sport: Christian Sauerteig, Ralph Wollner
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Justin Stolzenberg
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut
Quality Assurance: Alexander Wadenstorfer
Community Manager: Marc Brehme
Textchef: Wilfried Barbknecht
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder, Carola Giese
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de I **E-Mail:** computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefonisch: (089) 20 959 125 I Per Fax: (089) 20 028 111

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 57,60 I (Ausland € 69,60)
PC Games DVD € 57,60 I (Ausland € 69,60)
PC Games PLUS € 104,40 I (Ausland € 117,60)

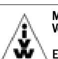
PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at I Postadresse: Leserservice GmbH I St. Leonharder Str. 10 I A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 I Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,80 I PC Games DVD € 64,80
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Johannes Sevget Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Ermittelte Reichweite 1,04 Mio. Leser



Anzeigenleiter:
Oliver von Quadt (verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114 I Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49-911-2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Anzeigendisposition:
Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung:
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

Verlag: COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:











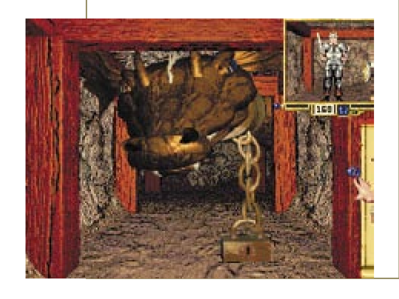


Januar 1996

Test des Monats

Stonekeep! Endlich! Nach drei Jahren Entwicklungszeit flatterte im Januar das wohl größte Interplay-Projekt aller Zeiten in die Redaktion. Drake, der Protagonist, ist auserwählt, der ultimativen Manifestation des Bösen Einhalt zu gebieten. Deshalb rettet der Spieler den jungen Drake, damit er später als Herausforderer nach Stonekeep zurückkehrt. Auf den ersten Blick fielen die grandiosen Videosequenzen und Schauspieler auf, die eine wunderschöne Atmosphäre schufen. Das Ambiente geriet weniger schön, bestand es doch nur aus wenig variantenreichen Dungeons mit rechteckigen Gängen, die man im 90°-Winkel abwanderte. Die Soundeffekte waren allerdings eine Klasse für sich und auch die Sprachausgabe wurde passend besetzt und enthusiastisch vorgetragen. Der Schwierigkeitsgrad war fordernd: In den Dungeons tummelte sich massig Schwertfutter der unterschiedlichsten Art, das jedoch manchmal nur gegen Magie anfällig war – es galt, die jeweils richtige Taktik zu finden. Knackige Rätsel lockerten die Monsterhatz in regelmäßigen Abständen auf.





Kultspiel: The Dig

Von den einen verrissen, von den anderen gelobt, war **The Dig** eines der am kontroversesten diskutierten Adventures. Einig waren alle in einem: die nicht mehr ganz zeitgemäße VGA-320x200-Grafik. Dafür glänzte das Spiel mit guter Story (Stoff von Steven Spielberg) und einsteigerfreundlicher Bedienung. Der Astronaut Boston Low soll zusammen mit dem Archäologen Ludger Brink und der Journalistin Maggie Robbins einen Asteroiden aus seiner Bahn sprengen, um die Erde vor dem Einschlag zu bewahren. Bei näherer Untersuchung entpuppt sich der gigantische Felsbrocken als außerirdisches Raumschiff, welches das Landeteam binnen Sekunden tausende von Lichtjahren fort auf einen fremden Planeten katapultiert. Gestrandet versucht man nun, den Planeten zu erkunden, um einen Weg zurück zur Erde zu finden. Nicht zuletzt dank der hervorragenden Sprachausgabe identifiziert man sich schnell mit den Hauptfiguren und knobelt an anspruchsvollen Rätseln herum. Der kommerzielle Erfolg blieb **The Dig** verwehrt, sodass nie eine Fortsetzung erschien.





Kurioses am Rande

Am ersten Januar 1996 machte Deutschland einen Rückschritt, der die Entwicklung von Online-Spielen hemmte: Die Telekom aktivierte ihr neues Preismodell, das nicht nur komplizierter war als das alte, sondern auch kundenfeindlicher. Die Essenz des Ganzen: Ortsgespräche wurden teurer, Ferngespräche, zumal nachts, günstiger. Man konnte um zwei Uhr morgens zum Hörer greifen und Verwandte in Australien anrufen, ohne dass einen die Telefonrechnung gleich in den Ruin trieb. Wollte man hingegen **Warcraft 2**, **Command & Conquer** oder andere Online-Spiele via Modem mit dem Nachbar spielen, war die Idee nicht schlecht, eine Eieruhr neben den Rechner zu stellen: Aufgezogen auf vier Minuten, denn darüber hinaus konnten die Kosten je nach Tarifzeit bis ums Zweieinhalbfache ansteigen. Wie gut, dass wir heutzutage Flatrates haben...

Was wurde eigentlich aus ... Lee Sheldon?

Der Hollywood-Drehbuchautor, der unter anderem für **Star Trek: The Next Generation**, **Quincy** oder **Charlies Angels** schrieb, versuchte sich 1994 erstmals an PC-Spielen. Damals arbeitete er an **Once upon a Forest**, einem Adventure für Kinder, nach dem gleichnamigen Trickfilm von Fox. Ein Jahr später zeichnete er mit Francois Robilliard für den Adventure-Klassiker **The Riddle of Master Lu** verantwortlich. Nach seiner Tätigkeit bei Sanctuary Woods stieß Lee Sheldon zu Southpeak Interactive, wo er mit **Temüjin** beschäftigt war, einem Mystery-Thriller mit Fullmotion-Video-Technologie. Es folgten **Dark Side of the Moon**, **Wild Wild West** und **Uru: Ages beyond Myst**, das sich deutlich von vorherigen **Myst**-Spielen abhob. Sheldon schrieb auch ein Fachbuch für Spieleentwickler: „Character Development and Story Telling for Games". Seine Website (www.anti-linearlogic.com) setzt sich mit der Technik des interaktiven Erzählens von Geschichten in Computerspielen auseinander, die er auch selbst anwendet. Heute arbeitet Sheldon an der demnächst erscheinenden PC-Umsetzung von Agatha Christies **Und dann gabs keines mehr.**



Softwaretrends

Windows 95 ist seit September 1995 im Handel, aber bei Otto-Normal-User herrscht immer noch Konfusion ob der verwirrenden Ordnerstruktur auf der Festplatte. So ist nicht gleich ersichtlich, in welchem Verzeichnis sich das mitgelieferte MS-DOS befindet; Sprachwirrwarr (Programs/Programme) nervt. Wozu Unterverzeichnisse wie „Recent", „Favoriten" oder „Sysbckup" dienen und wie man die ins Deutsche übersetzten Ordner findet, verrät der Artikel in der Praxisrubrik der PC Games 1/96.

Die Top-5-Tests

1. THE DIG I Lucasarts
Adventureklassiker mit mäßiger Grafik im Sciencefiction-Ambiente.

2. STONEKEEP I Interplay
Herausragender Rollenspielhammer mit viel Atmosphäre und knackigen Rätseln.

3. WWF WRESTLE MANIA I Acclaim
Spaßiges Beat 'em Up mit realen Vorbildern aus der WWF .

4. BLEIFUSS I Virgin
Populäres Rennspiel mit schönen Strecken und tadelloser Steuerung.

5. RAYMAN I Ubisoft
Quietschbuntes, aber dennoch anspruchsvolles Comic-Jump&Run.

Computer 95

Ende 1995 findet in Köln die Ausstellung Computer 95 statt, auf der B- und C-Promis wie Wigald Boning oder Ron Williams die Werbetrommel für **Mission Super IQ** und **FIFA Soccer 96** rühren. Damals war es noch möglich, im kleinen Kreis mit den Entwicklern seines Lieblingsspiels zu plaudern. Auf dieser Veranstaltung fachsimpelten die Besucher etwa mit Eric Matthews (Bitmap Brothers), warum **Z** besser als **Command & Conquer** sei und weshalb keine Amiga-Konvertierung geplant ist. Die Computer 95 gilt eigentlich als Amiga-Fachmesse, doch der einsetzende Niedergang des Commodore-Computers und der einsetzende PC-Siegeszug sind bereits spürbar.



EA
Need For Speed: Most Wanted
Handy-Fun für alle -
jetzt mitmachen!
Einfach eine SMS mit „NFS"
an 72768* schicken
und eines von 99 T-Shirts gewinnen.
*netzinterne SMS-Gebühr. Handy-Fun verfügbar für viele WAP-fähige Handymodelle. WAP/GPRS-Gebühren für den Download gemäß Mobilfunkvertrag. Einsendeschluss ist der 31.01.2006
Auge um Auge, Rad um Rad.
Verfolgungsjagd durch die Stadt!
Du kommst durch das Villenviertel.
Eigentlich eine ruhige Gegend, bevor du da warst.
Jetzt driftest du durch jede Kurve und zeigst ihnen, was Spaß bedeutet. Als kleines Dankeschön hetzen sie alle Cops der Stadt auf dich.
Du genießt es, denn jetzt ist mal Action angesagt in dieser langweiligen Gegend.
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
needforspeed.de
XBOX
XBOX 360
mobile
PC DVD ROM
PlayStation 2
PlayStation Portable
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS